ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

16.6.94
Kč 24,-
28
Sk 29,-
DM 2,-

EXCALIBUR

BENEATH A STEEL SKY
MEGARACE
WOLFPACK
UFO

Presto·CS COMPUTER

Commodore

AMIGA 1200 (Workbench 3.0, 2 MB RAM, 16 mil. barev...)	12.990,-
AMIGA 1200 + DeLuxe Paint IV + další software	13.490,-
AMIGA 500, 500+	7.400,-
AMIGA 600	8.890,-
harddisky 40 MB až 420 MB	
monitor C1084ST	9.490,-
externí drive 3,5"	2.298,-
diskety 3,5" DD	145,-
diskety 3,5" DD SYNTRON	149,-
diskety 5,25" DD MAXELL	98,-
diskety 3,5" HD TREE	199,-
COMMODORE 64	2.990,-

VÍCE NEŽ **300 TITULŮ HER** PRO AMIGU JIŽ OD 290 KČ

HRY NA PC A CD-ROM NA OBJEDNÁVKU

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.

Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).

Tel. 02/6275250, 02/8257484, Fax 02/7916018.

výprodej

28 EXCALIBUR

EXCALIBUR 28 © Popular Computer Publishing, 1994.

HITPARÁDA BEZE ZMEN - redakce opět nedodala.

HITPARÁDA

PC

1. **Dune II**, Virgin Games
2. **Civilization**, Microprose
3. **Doom**, ID software
4. **Fantasy Empires**, SSI
5. **Mortal Kombat**, Virgin
6. **Shadowcaster**, Origin
7. **Jurrasic Park**, Ocean
8. **Goblins 3**, Coktel Vision
9. **Lands Of Lore**, SSI
10. **Legend of Kyrandia 2**, Westwood

AMIGA

1. **The Settlers**, Blue Byte
2. **Syndicate**, Bullfrog
3. **Ishar II**, Silmarils
4. **Dune II**, Virgin Games
5. **Desert Strike**, Electronic Arts
6. **Hired Guns**, Psygnosis
7. **Chuck Rock II**, Core
8. **Street Fighter II**, US Gold
9. **Lemings II**, Psygnosis
10. **Projekt X**, Team 17

ST

1. **Ishar II**, Silmarils
2. **Legends Of Valour**, US Gold
3. **Robocop 3**, Ocean
4. **Desert Strike**, Electronic Arts
5. **Ween**, Cocteil Vision
6. **Shadowlands**, Domark
7. **Vroom multiplayer**, Ubi Soft
8. **Pushover 2**, Ocean
9. **Lure Of The Temptress**, Virgin Games
10. **Powermonger 2**, US Gold

8-BITY

1. **Inside**, S.K.Spektra
2. **Adax**, Avalon
3. **Draconus**, Cognito
4. **Imagine**, Fuco-Soft
5. **Mision Shark**, Avalon
6. **Krucjata**, ASF
7. **Hans Kloss**, Avalon
8. **Joe Blade**, Players
9. **The Neverending Story**, Datasoft
10. **Atomix plus**, Blackfire

EXCALIBUR

1. RavenLoft
2. Arena
3. Pagan
4. Rebel Assault
5. DOOM
6. The Seventh Quest
7. Microcosm
8. Lands of Lore
9. TFX
10. Dracula Unleashed
11. Gabriel Knight
12. Hand of Fate
13. Syndicate
14. Simcity 2000
15. Quest for Glory 4
16. Dune II
17. Gobliiins IV
18. Iron Helix
19. Mortal Combat
20. Archan Ultra

RECENZE

21 **BENEATH A STEEL SKY**
aneb dramaticko-komický útěk ze zajetí
16 **BURNING RUBBER**
10 **CLIFFHANGER**
Cliffhangera určitě ne!
11 **CRITICAL PATH**
Buď zabij ty je, nebo zabijí oni tebe.
24 **FAIRY TALES – MIXED UP**
Z pohádky do pohádky aneb jak to vlastně bylo?
25 **GENESIA**
Něco pro milovníky strategických her, ale ne dokonalosti.
28 **GREYSTORM**
aneb tam a zase zpátky.
26 **HIGH COMMAND**
Strategie, strategie a zase jenom strategie.
14 **MEGARACE**
Podle mého názoru nejlepší automobilová střílečka na PC.
22 **NETWORK RALLY**
Rychlá kola opět drásají lesní cesty.
10 **THE LAST ACTION HERO**
27 **THE JOURNEYMAN PROJECT**
Opět další ohrožení lidstva.
12 **UFO (ENEMY UNKNOWN)**
POPLACH!!
22 **WOLFPACK**
Těžká práce pod mořem.

NÁVODY

32 **ARENA - THE ELDER SCROLLS**
34 **HIRED GUNS (2. ČÁST)**
30 **PERIHELION – THE PROPHECY**

NEWS, CHEATS, INFO

8 **NOVINKY: 3DO**
4 **FUTURE: CO SE CHYSTÁ NA PC**
28 **AMOS**
29 **ZPRAVODAJ HLÁSÍ**

EXCALIBUR PRO PŘEDPLATITELE ZA 18 Kč. PLATÍ PRO PLATBY OD 1. 6.94.

JAK PŘEDPLATIT EXCALIBUR?

1. Na složenku **typu C**
(k sehnání na poště)
napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou 18 Kč a sečtěte (např. ex 29 až 41 = 13 čísel x 18 = 234 Kč).
NOVINKA - PŘÍMÁ TELEFONNÍ ČÍSLA!
V případě nejasností volejte **tel. 02/66 71 23 15 - 6.**
4. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.

Předplatné vyřizuje též firma **A.L.L. PRODUCTION, P.O. Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/769251, 769350, 769837).**

STARŠÍ ČÍSLA

Starší čísla se předplácí předem složenkou na adresu firmy PCP. **Excalibury 8, 11-13** dodáváme po10 Kč, **ex 14-21** dodáváme po 29 Kč, **ex 22-23** po 39 Kč, **ex 25-27** po 24 Kč a **AMIGA MAGAZIN** 3-6 po 14 Kč.
Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji.
Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO - ZMĚNA CENY

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je 22 Sk + 10 Sk** (bankovní převod). Místo 234 Kč tedy zaplatíte 294 + 10 = 296 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. číslech **02/769251, 769350, 769837.**

EXCALIBUR ve spolupráci s **VOCHOZKA TRADING**

připravují

soutěž o nejlepšího hráče

ZLATÝ EXCALIBUR

Něco, co tu ještě nebylo. Každý z Vás se může stát nejlepším, získat Zlatý Excalibur a k tomu navíc velice lákavé ceny.
Celostátní finále soutěže se uskuteční v Praze v prosinci 1994.
Soutěž bude vyhlášena v příštím Excaliburu, kde budou také další informace.

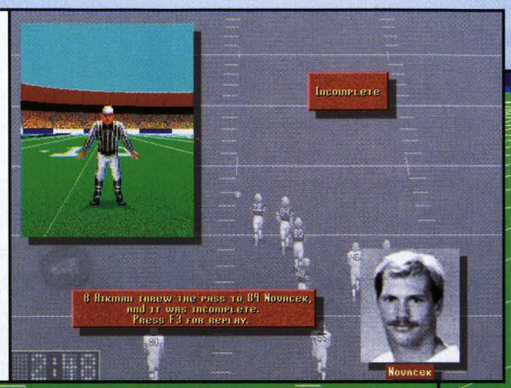
Máte počítačovou prodejnu a chtěli byste se prostřednictvím Excaliburu do této soutěže zapojit?
Chcete oživit svou prodejnu a přilákat nové zákazníky?
Chcete získat téměř zdarma reklamu v Excaliburu?
Pak si vyžádejte bližší informace na adrese
PCP - **EXCALIBUR, Box 414, 111 21 Praha 1 Tel: 02/66712315-6**

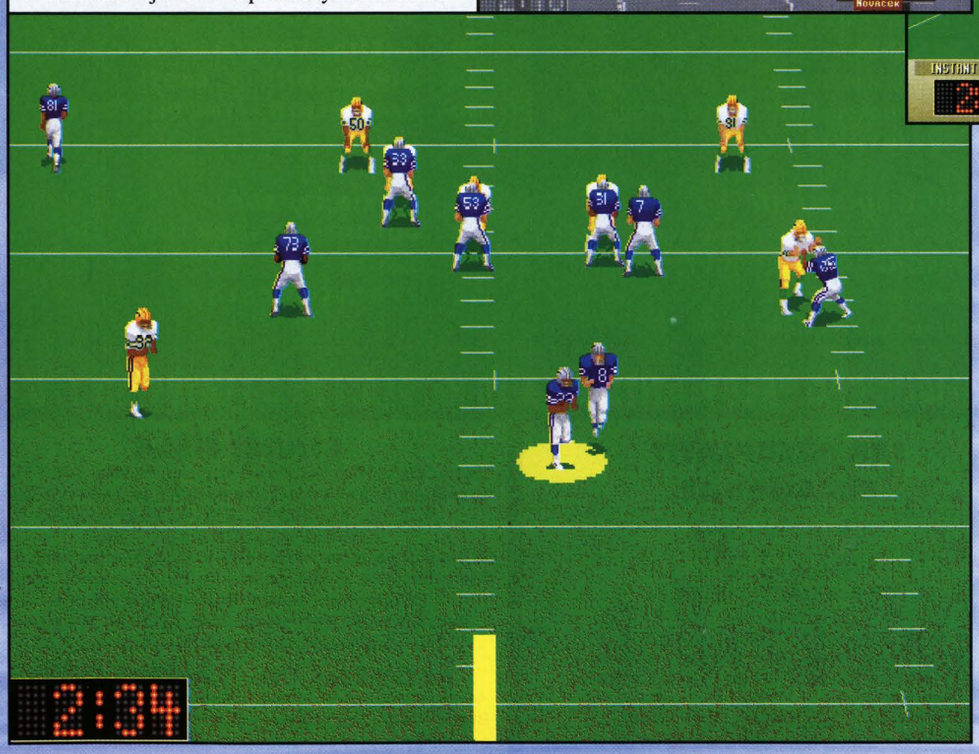
VYDAVATEL: Martin Ludvík, SÉFREDAKTOR: Daniel Farnbauer (DUNDY), ZÁSTUPCE SÉFREDAKTORA: Jindřich Rohlík (NAPOLEON), Jan Chleboš (Ted JOHNSON), REDAKCE: Tomáš Mrkvička (HAQUEL P. TICKWA), Václav Provazník (DOLPHINE), Tomáš Smolík (LEWIS), Jan Kleisner (JKL), GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **topdesign**, grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993. MK ČR 5 204. MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.**

CO SE CHYSTÁ NA PC?

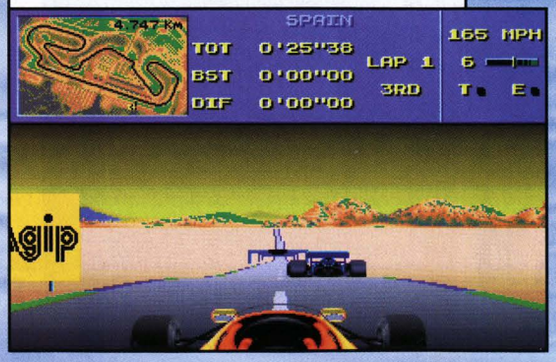
Ve future se budete dozvídat nejnovější informace o věcech a děních budoucích.

Začneme hrou **UNNECESARRY ROUGHNESS** od **Accolade** (v překladu něco jako "Zbytečná drsnost"). Drsnost je však v této hře zcela na místě, jedná se totiž o fantastické zpracování amerického fotbalu, plně využívající možností současného počítačového hardwaru. Hra vyžaduje minimálně procesor 80386, 2 MB paměti a VGA kartu. Doporučeny jsou samozřejmě výkonnější počítače. Tato hra podporuje Super VGA karty a běží v rozlišení 640 x 480 v 256 barvách. Jak takový americký fotbal v Superveze vypadá ve skutečnosti je vidět na přiložených obrázcích.

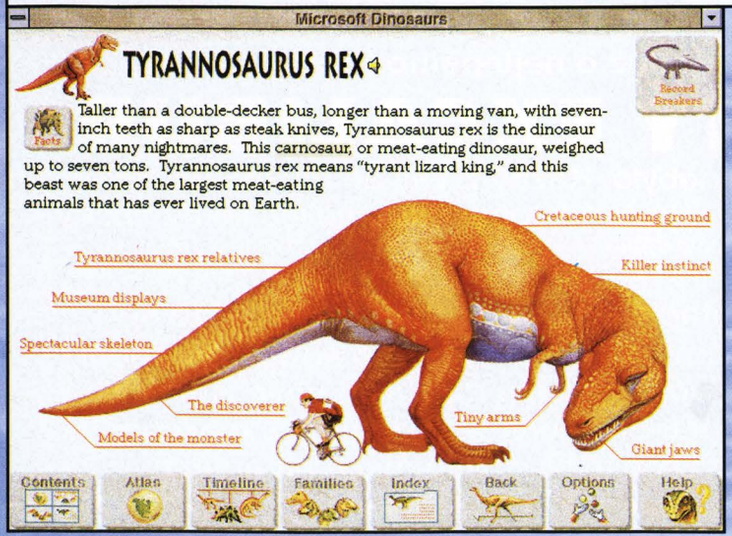




FORMULA ONE od firmy **Domark.** Jedná se o konverzi hry z hracích automatů. Ostatně, podívejte se sami, jak to programátoři zvládli.



Po ohromném úspěchu Jurského parku se dinosauři rozšířili téměř po všech odvětvích všech průmyslů. Výjimkou nebyly ani počítače. Já osobně jsem viděl dříve než film samotný jeho počítačové zpracování. Ale dinosauři ještě neřekli programátorům své sbohem a tak bylo vyrobeno ještě několik her s Jurskou tematikou. Na řadě je **MICROSOFT DINOSAURUS,** CDčková encyklopedie od **Microsoftu.**



CHESSMASTER 4000 TURBO FOR WINDOWS. Že nevíte co mají tyto šachy od **Mindscape** společného s dinosaury? Jen se dobře podívejte na obrázek. Už víte?

K dispozici by vám měla být nová mise Syndicate nazvaná **SYNDICATE: AMERICAN REVOLT,** vydaná firmami **Bullfrog a Electronic arts.**

To snad ne! Autor tohoto článku si pomalu začíná **vytrhávat zbytek svých vlasů.** (Teda ty vlasy, co mu zůstaly po zběsilém trhání při psaní zprávy o DOOMovi). Další hra je totiž už zase na CDčku. Jedná se o nové zpracování starého námětu, a sice **SIMCITY na CD-ROM.** Firma **Maxis** tedy od SIMCITY 2000 zaznamenala krok dozadu a stranou.

PINBALL FANTASIES od **21st Century Entertainment.** Takže po Pinballu, Silverballu, Epic Pinballu je zde další Pinball. Mě osobně to už začíná nudit a přestávám v tom velkém množství -ballů ztrácet orientaci. Ale vám se to možná bude líbit, má to pěknou grafiku, zvuky a vůbec.

Také **Comanche** se dočkal nových data-disků s novými misemi. Jak je vidět, Comanche stále ještě nepatří mezi odepsané simulátory.

FREDDI FISH AND THE CASE OF THE MISSING KELP SEEDS od softwarové firmy **Humongous.** Tak zní celý název této hry od tvůrce známého Putt Putt Joins The Parade a Putt Putt Goes To The Moon (Ex23). Volně přeloženo to znamená přibližně: Freddy Ryba a případ zmizelých "kelp-ích" jiker. Při největším úsilí se mi s pomocí mého Webster's dictionary podařilo přeložit kelp jako "nějaká z mnoha hnědých, převážně hodně velkých ryb t.z.v. mořského potěru, z čeledi Laminariales". Ufff. No, že bych tomu rozuměl, to se říct nedá, tak alespoň obrázek, který velmi srozumitelně signalizuje dobrou zábavu.

Co nového u **ID softwaru?** Na světě je **DOOM 1.3,** žádné nové epizody v něm však nejsou. Ale.... Ale povídá se, že je (nebo velmi brzy bude) plně komerční verze DOOMa, která však několik nových epizod zcela jistě obsahuje. Má přesně sto epizod, každá o deseti misích. (Aby taky ne, když už je to zase jen na CDčku. Už mě to CD leze na nervy.) Kromě nových misí obsahuje nové příšery, detailnější grafiku v 32000 barvách a mnoho dalších, zcela jistě užitečných nových věcí.

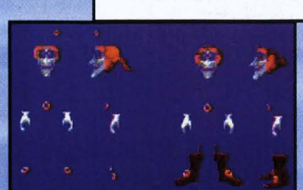
STAR REACH od **Interplay** je kosmická strategicko - akční hra na ekonomickém základě typu Master of Orion. Grafika však doznala zvýšení kvality, jak se ostatně sami můžete podívat.

Grafika 640 x 480 v 256 barvách prostě mluví sama za sebe. Říká: "Tak **OUTPOST** od **Sierra OnLine** nebude žádný mejdlo". A taky že není. O této hře se velmi špatně píše, to prostě musíte sami vidět/mít/zkusit. Řeknu vám jen, že se jedná o jakousi Civilizaci ve vesmíru, téma mnohokrát zpracovávané, ale nikdy lépe než v Outpostu. Dál už budu jen mlčet, nenápadně se vzdálím a nechám vás zahleděné do obrázků.

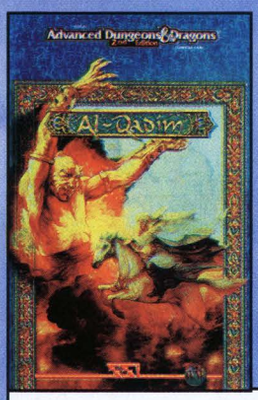
Několik desítek hodin před redakční uzávěrkou jsem se dozvěděl díky naší spolupráci s PC-klubem DUNDY několik velmi žhavých informací o nových hrách. Za překlad nám nesrozumitelných francouzských popisků do nám srozumitelné Angličtiny bych chtěl poděkovat našemu italskému příteli, který nám velmi pomohl. Poslední věta tohoto článku je určena právě jemu. A copak zde máme nového? Tedy čtěte.

Nejplodnější firmou těchto novinek jsou bezesporu **Westwood Studios**. Po úspěšné Kyrandii 1, přišla neméně úspěšná Kyrandie 2 a nyní se můžeme těšit na **Kyrandii 3**. Tento díl se jmenuje **Fables & Fiends III - Malcolm's revenge** (Malcolmova pomsta). Zatím víme pouze o CD ROM verzi, ale všichni doufáme, že Westwoodi nezapomenou ani na lidovější média. Ale zpět ke hře samotné. Pozor, všechno, na co ve hře narazíte, je nové. Asi největší rána pro všechny bude to, že hlavním hrdinou Kyrandie III je totiž zlý kouzelník Malcolm, který vlastně možná ani není tak zlý, jenž byl křivě obviněn a nyní hledá spravedlnost. Proti předchozím dílům je nová také tvorba hry. Několik podstatných inovací:
- celá hra byla kreslena ručně a v 3D studiu
- postavy byly kresleny 2D v Deluxe Paint Animatoru a posléze převedeny do 3D
- postavy jsou proti Kyrandii I a II dvakrát větší.

V předchozích dílech měly všechny postavy na výšku 48 pixelů, kolik budou mít nyní si již dokážete přibližně spočítat sami.
Kyrandia III je rozdělena na šest částí: město Kyrandia, Cat island (Kočičí ostrov), Fish World (Rybí svět), Underworld (Podsvětí)... Dohromady budete muset projít okolo devadesáti různých scén (25 pro město Kyrandia, 26 na Kočičí ostrov...)
Jak je vidět z obrázků Kyrandia III, Malcolm's revenge nebude jen tak nějaká gamesa a nebudu daleko od pravdu, když říkám že to bude BOMBA.

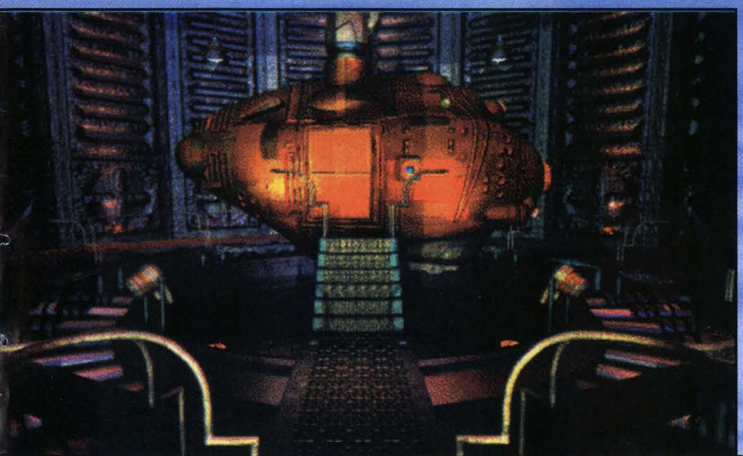


Dalším dílkem od **Westwood Studios** je **druhé pokračování Lands of Lore.** Po CD ROMové verzi Lands of Lore I, programátoři od Westwoodu zřejmě vzplanuli velikou láskou ke kompaktním diskům a další hry už budou snad dělat pouze na ně (**další vlasy dolů** - pozn. vyd). Tím chci říct asi tolik, že nám bylo řečeno, ať se těšíme na CD ROMovou verzi (To už snad není možný - Pozn. autora). Co dodat? Kyrandii dvě provází opět nový styl tvorby, a nejen z obrázků je vidět, že Westwood Studios se pomalu stává největším producentem těch nejlepších her.



O **Al-Qabin**u, novince od **SSI,** jsme doteď nic nevěděli (teď vlastně taky ne, víme jen, že bude - pozn. redakce). Projekt je opět v systému Advanced Dungeons & Dragons (AD&D).

Francouzská firma **Silmarills** pro nás připravuje třetí pokračování ze série Isharů - **Ishar 3 - The seven gates of Infinity** (Ishar 3 - Sedm bran Nekonečna).



Myst. Mystické jméno pro tajemstvím zahalenou hru. Opět toho moc nevíme, náš italský přítel však tvrdí, že Myst je nejlepší hrou, která byla doposud udělána. Při pohledu na obrázky se má víra k Doomovi a Lands of Lore povážlivě zakymácela. Ale nejdříve to chci vidět na vlastní oči.

A slíbená poslední věta pro našeho přítele, bez nějž byste dnešní rubriku Future nečetli: **Special thanks goes to: Alessandro Giunti.**

Dolphine

3 DO - PAŘANSKÝ SEN

Co to ten Panasonic zase vymyslel aneb kam se poděly mé vlasy?

V poslední době a vůbec v posledních letech (a v posledním století - pozn. vyd.) se výrobci her snaží držet krok s výrobci hardwaru. Projevuje se to hlavně na kvalitě výsledného produktu (hry). Ovšem aby mohla být zmíněná kvalita opravdu na výši i u cíle produktu, tj. u jakéhokoli pařana, musí ten být vybaven stejně kvalitní mašinou jako autoři. Je to svým způsobem paradox, protože pochopitelně firma (jako je např. Microsoft) má k dispozici "dost" rychlé stroje a tak i její produkt Flight Simulator 5 spolehlivě a pěkně běží jen na 486DX (mám na mysli v plných detailech atd.). No nic. Pak je tu ještě jedna možnost. KONSOLE. Já vím, někteří lidé konsole brání a ten větší zbytek je až na výjimky nenávidí.

A možná právě proto, aby se vyřešily problémy s hardwarem a vůbec na základě chtivosti a chamtivosti po absolutní špičce v herním světě, přišla firma Panasonic jako první s novým herním systémem, který využívá 3DO (další firmy, které 3DO ohlásily, jsou Sanyo a AT&T). Jde v podstatě o něco mezi konsolí a počítačem. Přesněji řečeno jde o 3DO Interactive Multiplayer.

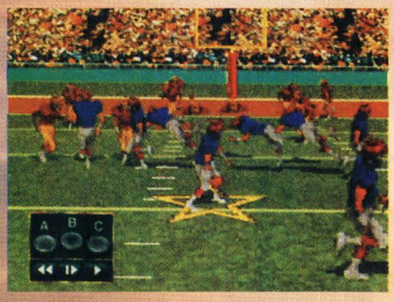
Asi vám to moc neřekne, takže si uveďme několik technických parametrů:
Procesor: ARM60 (Risc 32 bits) + DSP + 2 blitters (grafické akcelerátory)
Nosné médium: Jednotka CD-ROM (DoubleSpeed 300 k/s s kompatibilitou na zvukové CD, PhotoCD a CD-čka CinePak
Grafika: 640 x 480 v 16-ti milionech barev (24 bit)
Zvuk: Stereo v CD kvalitě (2 x 16 bit 44 kHz), DSP, 3D Audio Imaging

Největší výhodou nadupaného multiplayera je jeho zobrazovací schopnost. Je schopen zobrazit a ROZHÝBAT 64 milionů pixelů na obrazovce za jednu sekundu. Pro informaci klasické 16-ti bitové systémy jsou schopny totéž udělat asi jen s jedním milionem pixelů!

Na závěr hardwarového review jen zmínku pro ty, co nenávidí konsole. Firma Creative Labs Inc., známá především svým SoundBlasterem, podepsala s firmou 3DO Company smlouvu na výroby expansních karet do PC, které z klasického PC s jednotkou CD-

RETURN TO ZORK

MEGARACE



JOHN MADDEN FOOTBALL

ROAD RASH

SHOCK WAWE

ESCAPE FROM MONSTER MANOR

ROM a zvukovou kartou udělají dělo plně kompatibilní s Interactive Multiplayerem.

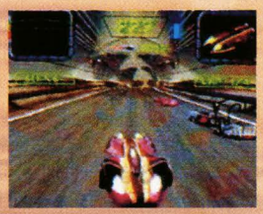
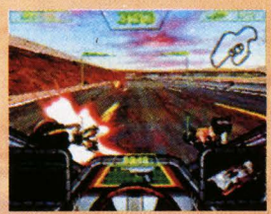
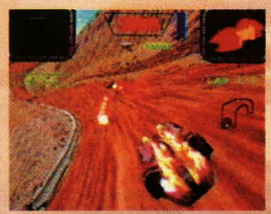
A nyní k tomu druhému, co je k digitální zábavě potřeba a to k softwaru. V současné době v podstatě existuje jen velmi málo her, ale není třeba se obávat, jejich počet se prudce zvyšuje. Softwarová firma Crystal Dynamics je jedna z prvních, které se rozhodly věnovat se výrobě softwaru výhradně pro 32-bitové systémy, jakým je 3DO. A ještě jedna věc. Herní gigant Sierra On-Line prodal drtivou část projektu The Sierra Network (dále jen TSN - modemová herní síť pro PC - podrobněji Ex21) firmě AT&T. TSN bude přejmenována na ImagiNation Network a stane se mimo jiné kompatibilní s 3DO.

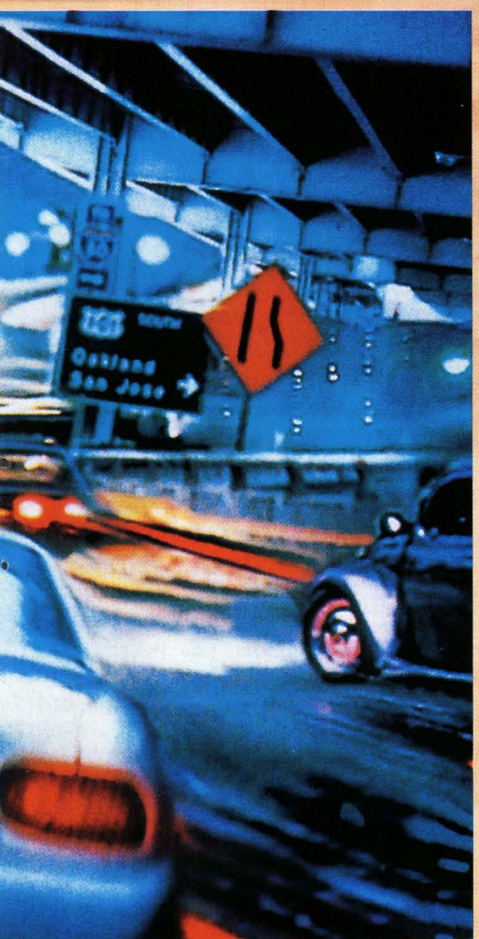
Některé již prodávané hry pro 3DO: Alone In The Dark, Conquered Kingdoms, Incredible Machine, Lemmings, Mad Dog McRee, Microcosm, Night Trap, Out of this World, Road Rash, Space Shuttle, Who Shot J. Rock. Johnson.

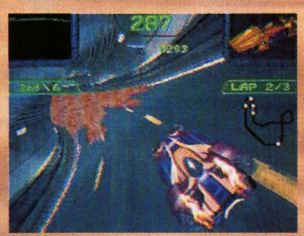
3DO dnes koupíte asi za 450 US dolarů. Ceny her se obvykle pohybují okolo 50 dolarů, tedy asi ve stejné hladině, jako na ostatní konzoly. Vzhledem ke kvalitě provedení těchto her a k stále se rozšiřujícímu sortimentu se dnes jeví 3DO jako herní jednička. Největší konkurent 3DO, Atari Jaguar, zatím velice pokulhává v kvalitě her.

Další hry pro 3DO: J. Maddon NFL FBall, Kingdoms far Reach, Oceans Below, Orion off Road, P. Pan Story Painting, Rise of the Robots, Sewer Shark, Star Control II, Sellar Fire: Draxon, Twisted: Game Show.

Počet nám známých majitelů 3DO v ČR ke dni 3.7.1994: 0. -ml-





CRASH N'BURN

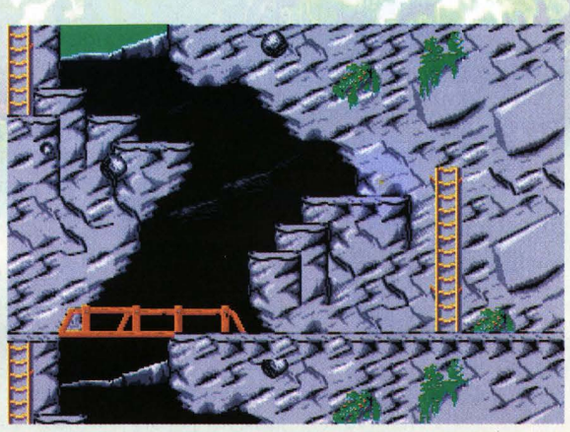
STAR TREK

TOTAL ECLIPSE

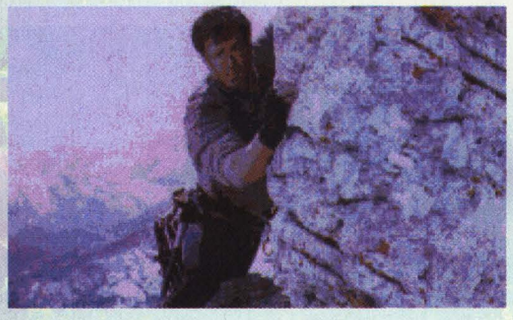
THE HORDE

CLIFFHANGER

Cliffhangera rozhodně NE!



V dopisech nám stále častěji píšete, že si nepřejete recenze na propadáky jako Asterix a Obelix a podobně. Není úkolem recenze vychvalovat počítač, který jsem si oblíbil (nemá to ani cenu, Amiga je stejně nejlepší), ale napsat, co se mi nejvíc líbilo či ne na té které hře, seznámit čtenáře s obsahem i kvalitou, aby prostě věděl, co může očekávat. Recenze na špatné hry Vás mají upozornit: Tak tohle ne! Je to hrůza, nekupuj to, nepiráti to nebo co s tím děláš. Jsem toho názoru, že i pirátská kopie má svou úroveň a když budu počítat 17 korun za DD disketu je jasné, že i pirát musí uvážit, jestli má cenu plácat disketu na nějakej hroznej blast. Tvrdit, že existují jen samé dobré hry, by bylo přinejmenším pokrytecké. A proto chceme být trochu užiteční a ušetřit vám peníze i nervy, když už jste si ten Excalibur koupili. Tak teď následuje krátký popis ukázkového případu špatné hry, zvlášť pro ty zvrácence, kteří hrají stále jen 2D-arkády, ať je jejich úroveň jakákoli.



Cliffhanger je hrou, která mě přesvědčila, že nejen čeští výrobci plodí hrůzy na trh herního software. S.Stalone je hrdinou tohoto filmu a taktéž ve hře vystupuje individuum, které se mu značně podobá.

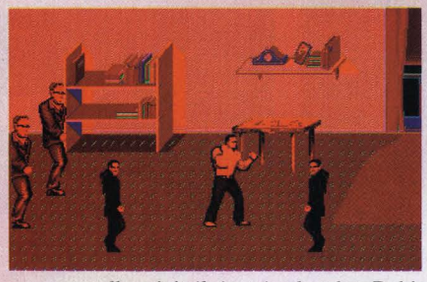
Vysoko v horách spadne letadlo s teroristy. Váš cliffhanger, česky visátor, horský průvodce, se vydává na pomoc letadlu. Jak známo v horách bývá zima, ale to nikdo našemu horolezcovi neřekl a tak má na sobě jenom vestu. Vaši energii představuje stupnice s teplotou těla. Když klesne na nulu, musíte obětovat další život. Hra je zasazena do příšerné, dětské grafiky. Totální nesmysly jako: Stalone jde a hnedle na začátku na něj spadne čepička sněhu ze střechy chalupy, což je ovšem pro takového borce fatální zranění. Je s podivem, jak Psygnosis mohou vůbec něco takového vyprodukovat. Je to sice jedna z mála firem, které zatím na Amize přežívají, ale různorodost her jako Perihelion nebo zmíněný Cliffhanger se nedá srovnávat. Promiňte mi tedy, že jsem Vás okrádal o Váš drahocenný hráčský čas popisem smetí. Nebo jsem Vás zbavil omylu zda hrát či nehrát. Nebo ne? Cliffhangera určitě NE!

JKL

CLIFFHANGER
Psygnosis, Spidersoft 1993
2D - Arkáda
Na počítače:
Amiga 1200, 500

Konfigurace
A1200 nebo minimálně A500, 1MB RAM
Hodnocení: **36%**

THE LAST ACTION HERO



Když jsem byl onehdá v bijáku na Posledním akčním hrdinovi, neviděl jsem odcházet mnoho spokojených diváků. Pár otřepaných gegů pana tělocvikáře Arnolda. Neméně zajímavá je i hra nesoucí stejný název, kterou Vám chci nyní představit.

Firma Dome, která se minule uvedla originálním nápadem hry Bob's bad day, nesplnila dnes ani do poloviny normu, kterou tak nasadila. Děj se příliš neliší od prázdnoty filmu. Musíte zachránit svou dceru a kluka, který sice není Arniho syn, ale jehož jméno je tak důležité, že si ho stejně nepamatuju. Celé to až nápadně připomíná Double Dragon, který byl možná i lepší. Jdete s Arnoldem po ulici a jak už to tak chodí v městech prohnilé Ameriky, otravují Vás zarputilé útoky pouličních gengů a bossů. Vám se je ale určitě podaří zneškodnit bez potíží, jste přece Poslední akční hrdina! Kdyby snad došlo k menším komplikacím, stačí použít speciální hmatochvat. Arni předvede ukázkový most, takže morální vyvrhelové, kteří stojí opodál, se neudrží smíchy a popadají. Jakmile usměrníte chování všech padouchů (vymlátíte je) na jedné obrazovce, pokračuje Váš hrdina klidným krokem dál, ručičkama mávaje ve stylu tuleň, na další obrazovku, kde ho čeká... Ano, další tlupa, co je maminka neučila poslušnosti.

Když už se Vám zdá, že tento jednotvárný pochod je už u konce a zachráníte rukojmí, musíte se vydat na trestnou výpravu za organizátory zla. Jeden rozdíl o proti filmu postřehnout lze. Mnozí z Vás si jistě někdy stačili všimnout určitých disproporcí mezi normálním člověkem a Arnoldem. Výsledek těchto deviací vypadá asi tak, že se Arnold nevejde do normálního autobusu, zkrátka je takový větší a často se stává, že svou rozlohou zaplácne celý filmový záběr. (Proto se dnes točí převážně již jen širokoúhlé filmy.) Ve hře se naopak můžete velmi často setkat s osobami, které jsou dvakrát až třikrát větší než Arnold. Všeho moc škodí. Tato hra nemá jen samé zápory. Je sice pravdou, že na kladné vlastnosti si nemohu zrovna vzpomenout, ale přesto se dá s trochou dobré vůle chvíli hrát. Asi pět minut.

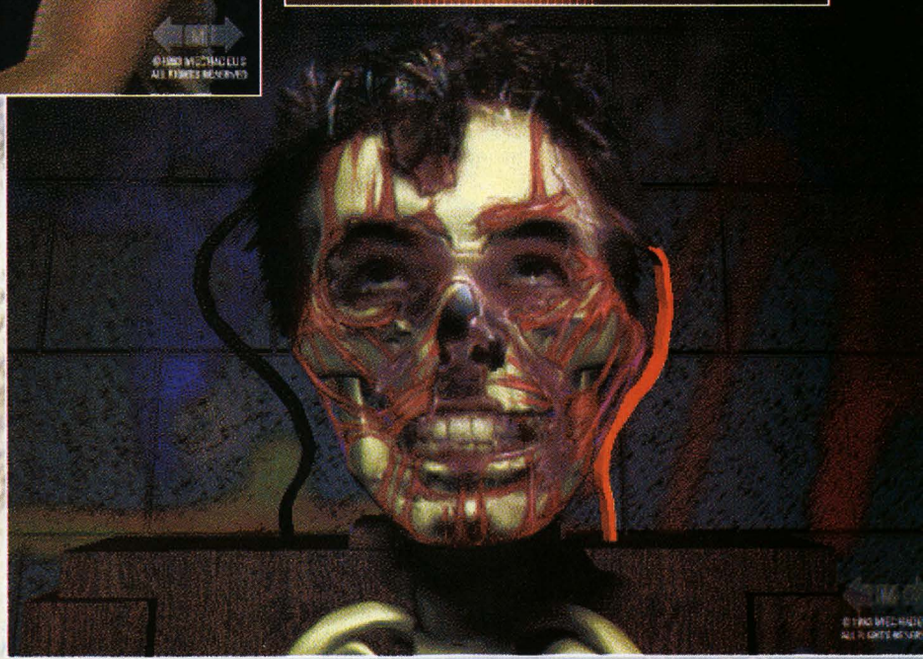
JKL

THE LAST ACTION HERO
Psygnosis
Dome 1993
2D-Arkáda
Na počítače: Amiga 1200, 500

Konfigurace
A1200 nebo minimálně A500, 1 MB RAM
Hodnocení: **58%**

CRITICAL PATH

Buď zabij ty je, nebo zabijou oni tebe.



Je třetí světová válka. Vy a váš kolega letíte na běžnou hlídku nad mořem. Nad neznámým pobřežním domem se ozve výstřel. Váš kolega je sestřelen. Nyní je jen na vás, abyste pomstili vašeho přítele. Na začátku vašeho příběhu se ocitáte u jakési brány do starého tunelu. Po nedlouhé chvíli brána vyletí do povětří a vy se vydáváte vstříc dobrodružstvím.

Hned po rozbalení mě hra znechutila tím, že chodí jen pod WINDOWS, ale dejme tomu. Hra chodí jak na šestnácti barvách, tak na dvěstě padesáti, ale i na šedesáti pěti tisíci a k tomu to je SVGA. To je něco úžasného, nebo ne? Instalace je velmi krátká a na disku zabere pouhých 14 MB. Ovládání je poněkud zvláštní. Po celou dobu hru vidíte jen z malého okna, jako tomu bylo například u hry IRON HELIX. U hry je zajímavý nápad ovládání. Na obrazovce máte něco jako palubní počítač a vedle kontrolní panel. Když hrozí nějaké nebezpečí, musíte nastavit správnou kombinaci páček. Když neuhádnete, máte možnost opakování, když ano, tak postupujete do dalšího patra. Výhled na nepřítele je velký asi 10 x 10 cm, takže zase nic moc. Během hry můžete zapisovat do svého zápisníku například tajné kódy do detonátoru atd. Hra je rozdělena do deseti pater, které musíte bezpodmínečně projít, abyste pomstili svého kamaráda.

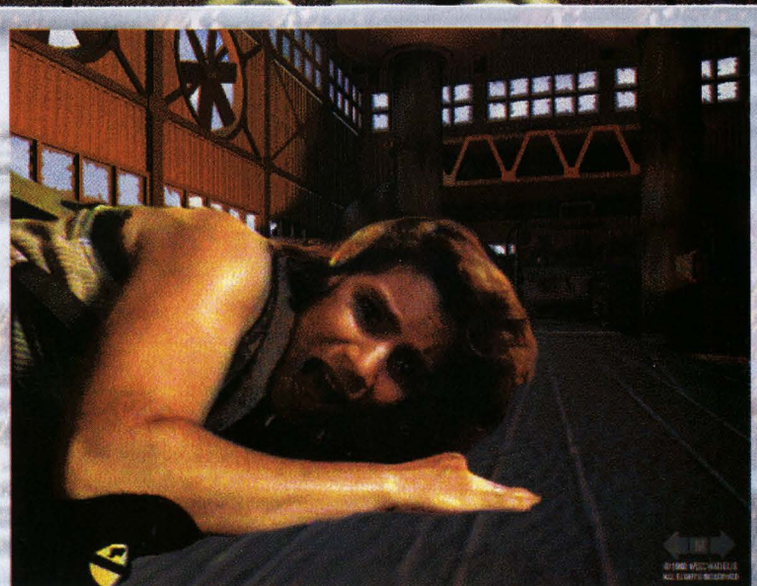
Tato hra je spíše určena pro ty, co mají rádi nudu. Je stereotypní a nezábavná, ale to zas nahradí skvělá 3D grafika a digitalizované zvukové efekty.

K ovládaní této hry bych ještě řekl, že něco tak strašného jsem ještě neviděl. Celkové hodnocení nechám spíše na vás, protože k této hře již nemám slov.

SHADOW

Hru poskytla firma JRC.

POROVNEJ: IRON HELIX také chodí jenom pod WINDOWS. Ovládání je velmi podobné a i výhled je stejně malý.



UFO - (ENEMY UNKNOWN)

POPLACH!! (Následuje drnčení sirén, dupot nohou přepadového komanda.). Hlášení z radarové stanice:

UFO-23 detekováno
Velikost - malá
Výška - velmi nízko
Směr letu - jihovýchodní
Rychlost - 1250

Vylétává první stíhací letoun INTERCEPTOR-1. Na palubě nese nejnovější vynález, nejničivější zbraň vetřelců - plasmatické dělo. Cíl je na dosah. Nařizuji zahájit zuřivý útok. Tenhle nepřátelský letoun mi nesmí uletět. Mé stíhačky ještě pořád nedosahují takových rychlostí jako protivníkovy.

Výzkumný tým doporučuje zajmout cizí letoun k prozkoumání a k následnému zařazení do výroby. Potom se mi již nebudou vysmívat jejich bitevní lodě a půjde pak o rovnocenný boj.

Interceptor střílí první salvu raket. Ufo mírně zpomaluje, a zdá se, že začíná hořet! Rychle vystřeluji druhou salvu raket.

Ano je to tady! Podařilo se mi je sestřelit.

Přepadové komando je již připravené ve svém přepravním letounu a míří k místu sestřelu. Pomalu nalétává na přistání.

Zadní dveře letounu se pomalu otevírají. Po sestřeleném ufu není zatím ani stopa. Nejprve vydávám příkaz k vyjetí laserového tanku a zběžnému průzkumu terénu. Již se nedám překvapit nepřítelem jako posledně. Polovina čety to minule odnesla díky nepřítomnosti těžké techniky.

Tank pomalu vyjíždí a mapuje okolí výsadku.

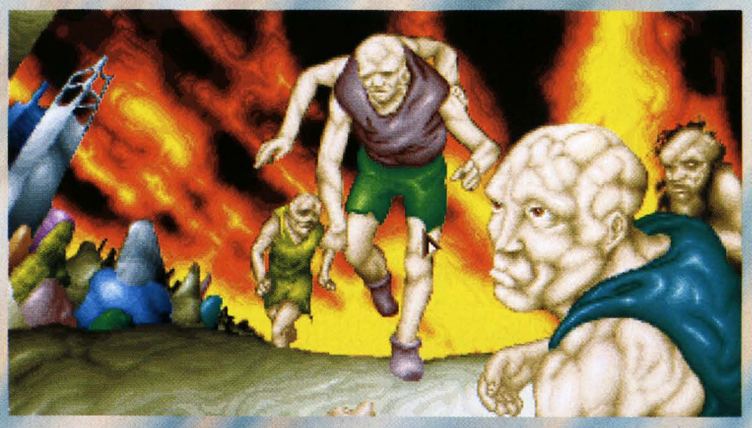
Nepřítel není na dohled a tak vydávám rozkaz k zahájení akce.

Vojáci se postupně rozmísťují v okolí a navzájem se snaží co nejvíce krýt.

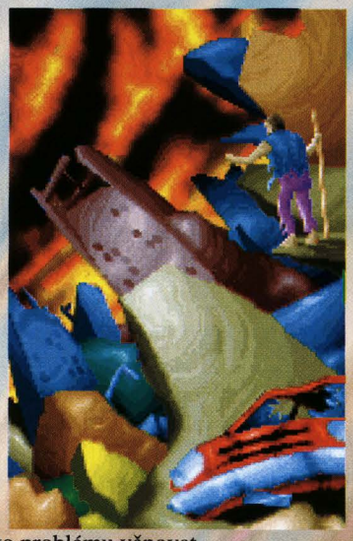
Nepřítel o sobě zatím nedává pořád vědět. Najednou je můj tank napaden z boku nepřátelskou palbou. Ta ale utichá ještě předtím, než se mi podaří zaměřit nepřítele. Rychle obkličuji pozici, z níž se po mně střílelo, dvěma vojáky. Tank pomalu přijíždí k domnělému stanovišti. Najednou to už nepřítel nevydržel a vyskakuje z úkrytu a zuřivě pálí do mého vozidla. To sice útok neopětuje, ale nepřítel se tak dostává do palebné dráhy mých vojáků a ti po něm hned pálí. První zásah, druhý (sakra ten je nějak tuhej), ale třetí již naštěstí nevydržel. Rychle se ukrývám se svými vojáky a tank vyráží dál. Konečně!

Před sebou najednou vidím sestřelený talíř. Celá jedna stěna je v troskách, a ze vnitřku se kouří. Jeden z vojáků vytahuje detektor pohybu a prozkoumává okolí talíře. Něco se v něm hýbe!

Obkličuji letoun a pomalu pronikám do jeho útrob.



Hvíízd. Jeden z mých vojáků je najednou zasažen nepřátelskou střelou a padá k zemi. Rychle najíždím s tankem k poškozené stěně a spatřuji v talíři dva mimozemšťany. Rychle zaměřuji a pálím za sebou dva výstřely. Oba padají k zemi. Talíř je dobyt!!!!



Tak takhle nějak vypadá průběh nové hry, která se jmenuje UFO.

Děj se začíná odehrávat na začátku roku 1999, kdy se na Zemi začne projevovat zvýšená aktivita UFO (neidentifikovatelných létajících objektů), a vlády světa se dohodnou na založení organizace Xcom, jež se má tomuto problému věnovat.

Na začátku však příliš pochopení tato organizace nemá, a tak není divu, že peněz a materiálu je stále nedostatek.

Jedna základna na obranu Země vskutku nestačí, a tak záleží jen na vás a vašich výsledcích, jak se vám podaří vlády přesvědčit o vaší nepostradatelnosti.

Tato hra pochází z dílny firmy Microprose, a jak je vidět tak se jí celkem povedla. No, abych vlastně uvedl věci na správnou míru.

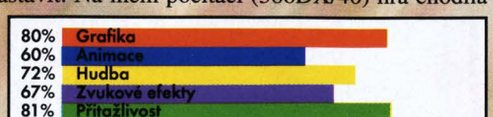
Hra UFO není zase až tak originální jak se zdá, jelikož jako by vypadla z oka hře jiné, a to hře Laser Squad od firmy Krisalis (Ex21). Narozdíl od hry Laser Squad je hra UFO již značně propracovanější a má i celkový příběh - tedy ochranu Země před vetřelci a jejich následné zničení.

Hra je jen pro jednoho hráče, vše ostatní zajišťuje počítač sám.

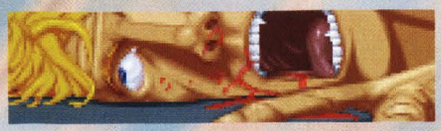
Grafika a zvuky jsou ucházející a hra jistě zaujme nejednoho ze stratégů. Pozice si můžete ukládat prakticky všude, a tak se nemusíte bát, že by se vám něco nepodařilo (opakování je přeci matka moudrosti, a učený z nebe nespadl).

Při samotné akci si můžete sami nastavit rychlost pohybů nepřátel i vašich a rychlost střelby se dá také regulovat. Scrolling je také dost rychlí a dá se též nastavit. Na mém počítači (386DX/40) hra chodila bez vážnějších problémů.

Jednu chybu ale hra UFO má. Občas se stane, že program si nedokáže poradit s vaším řešením, a ta-



UFO	Konfigurace
Micro Prose	386-20MHz, 2 MB
1994	RAM, VGA,
strategicko akční	MYŠ
Na počítače: PC	Hodnocení: **72%**



ké grafika občas zaplní celou obrazovku nesmyslnými znaky. Firma Microprose však již vydala opravný soubor, který by měl být prý volně šiřitelný, a který odstraní všechny chyby verze staré.

Na začátku si můžete zvolit jeden ze třech jazyků, a potom ještě jednu z pěti obtížností. Přitom ta nejlehčí vám zabere tak čtyři dny herního času. U té nejtěžší si netroufám zatím odhadnout dobu hraní.

Odlišnost obtížností je dána jednak větším počtem mimozemšťanů, větším počtem jejich ras a taky možností teroru ve městech na Zemi.

Není pak ničím neobvyklým, když vám vyvraždí celé město, což se pak samozřejmě projeví na vašich dotacích od té které vlády.

Hra je tvořena dvěma částmi hry.

První je část plánovací a výzkumná, ve které můžete nakupovat, prodávat, vyrábět a také vymýšlet různé zbraně, vybavení a nepřátelské technologie.

Druhá část je vlastní boj a obsazování sestřelených talířů, či obrana základen nebo měst.

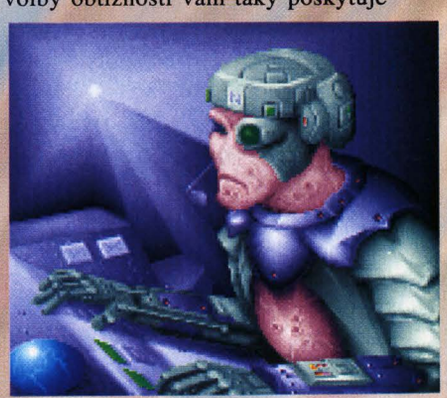
Podoba krajiny záleží přímo na místě sestřelení a tak se můžete jednou ocitnou v poušti, a jindy třeba v deštném pralese.

Také čas tu má svoji roli (třeba již jenom kvůli vám tak očekávaným dotacím), ale také proto, že talíř může být sestřelen i na místě kde je právě noc. Potom je samozřejmě daleko těžší takovýto letoun nalézt a co teprve nepřátelské mimozemšťany!

Po konci každé akce se napíše vyhodnocení a množství předmětů, které se vám podařilo z UFA zachránit.Ty pak můžete na základně předat vědcům a ti začnou zkoumat co je vlastně na co, a jaký užitek byste z toho mohli mít i vy.

Celkově se jedná o hru, která vás jistě chytne a dokud nesestřelíte to poslední ufo, tak vás nejspíše neomrzí.

Možnost volby obtížností vám taky poskytuje více zábavy, a tak si myslím, že hra vás neomrzí ani po dohrání druhé obtížnosti.

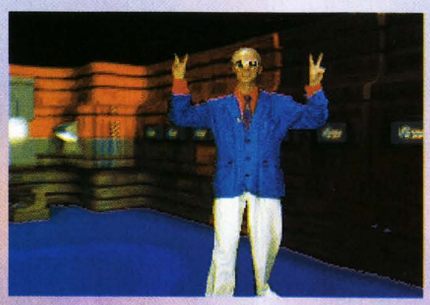


Dosti ale řečí a běžte si rychle sehnat tuhle hru, protože určitě stojí zato.

Hru zapůjčil PC - Klub DUNDY.

MEGARACE

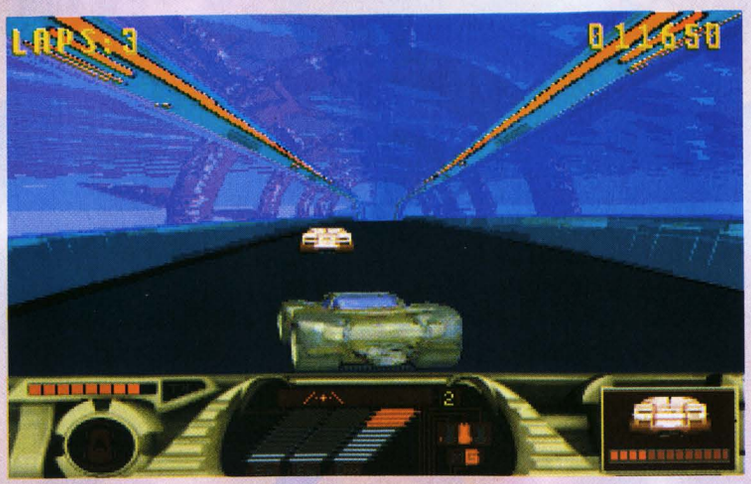
Podle mého názoru nejlepší automobilová střílečka na PC.



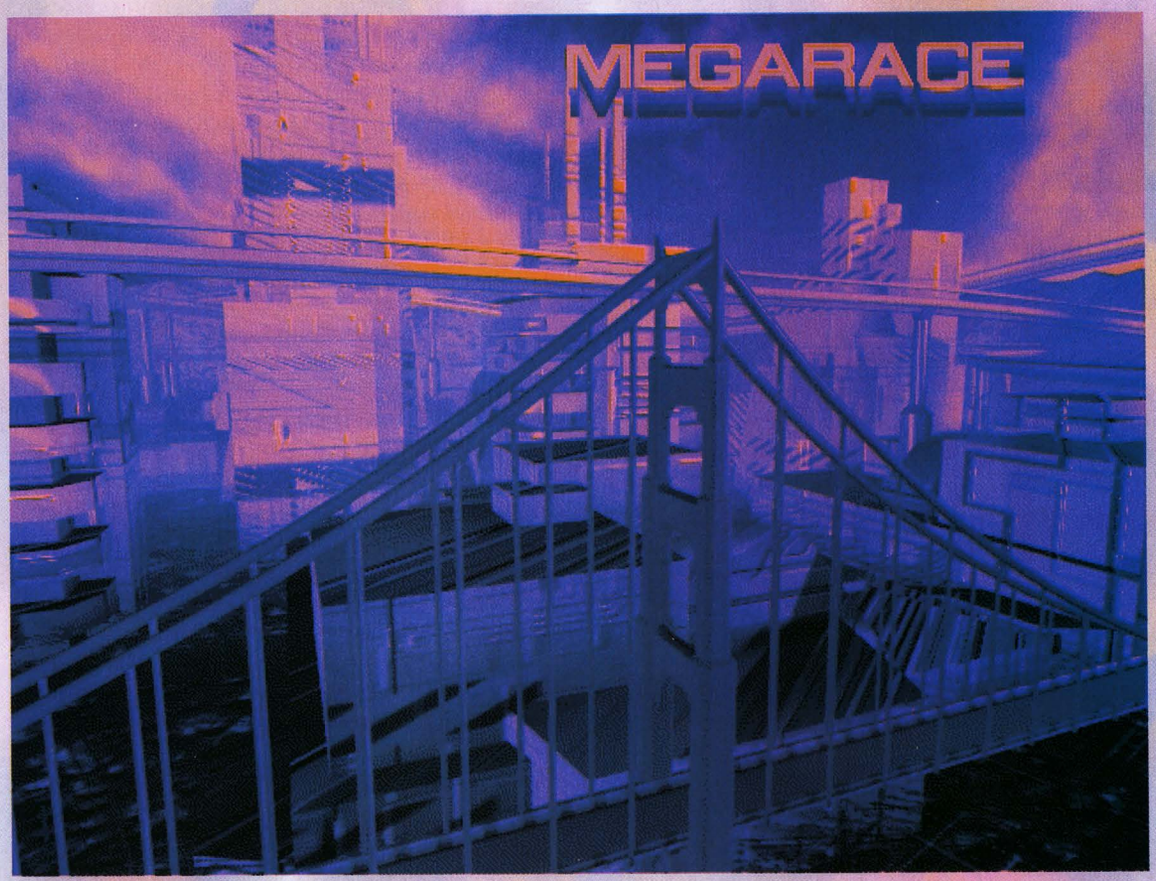
Haló, haló, vítáme vás v televizní šou MEGARACE. Jedná se o zábavu jen pro ty nejsilnější, nebo snad pro nejrychlejší a nejpřesnější. Kdo si chce pořádně zajezdit a zastřílet, má cestu volnou. Přijďte k nám a ukažte, co umíte za volantem. Závody, kde nemusíte být vlastníkem řidičského průkazu, ale ani vlastního auta.

Komu že se to líbil LOTUS 3 nebo CRAZY CARS 3 a říká, že grafika a hudba nebyla dobrá? No to je vás tedy požehnaně. Lidi nezoufejte, je tu něco nového a v mnoha případech i lepšího od firmy THE SOFTWARE TOOLWORS. Ta nová bomba se jmenuje MEGARACE. Hra přišla na trh v roce 1994 a s klidem na duši můžu prohlásit, že se jedná o jednu z nejlepších her na CD-ROM. Již zmiňovaná firma THE SOFTWARE TOOLWORS přišla opět s něčím novým. Nedivte se, že říkám opět, ale všichni z vás si určitě například pamatují na hru STARWARS CHESS nebo na SHERLOCKa HOLMESe. Zajímavé je, že se jedná zase o hru na CD-ROM, ale jestliže má být hra dobrá po všech stránkách, tak se nedá prostě nic dělat. Nyní se ovšem nejedná o šachy nebo o adventure, ale o naprosto odlišný typ hry. Jedná se totiž o automobilové závody. Nemyslím ovšem závody typu formule jedna atd. Jsou to závody, ve kterých není účelem první projet cílem, ale první zabít nepřítele. Hra zabírá na CDčku rovných 500 MB a je po všech stránkách vynikající. Hra je kompletně dělána v 3D grafice. Veškeré animace aut a tratí jsou propracovány do nejmenších detailů. Na jedinou chybu v animaci jsem narazil u závodů, a to na tu, že při zatáčení autem máte dojem, jako by zatáčela trať a ne auto, ale to se dá přehlédnout, protože odchylka je opravdu velmi malá. Zvukové efekty jsou plně digitalizovány a jsou velmi realistické. Nechybí pískot pneumatik, narážení do mantinelů, ba i bourání do nepřítele. Hudba hry se snad vyrovná i grafice. V každém levelu se hudba mění a to nemluvím o hudbě při úvodním intru. Ve hře pořád budete narážet na digitalizovaná dema. Pořád to znamená, že po každém závodě jak vyhraném, tak i po prohraném, dokonce i po odchodu do DOSu se vám objeví váš milý vtíravý hlasatel a začne do vás hučet proč to děláte, jak to děláte atd. O co tedy jde?

Na začátku hry jste naprostým začátečníkem, a proto pro vás mají na výběr jen ze tří aut. Samozřejmě, že postupem času budete mít na výběr jiná a lepší auta, ale to opravdu až postupem času. Jakou že jiná auta mají výhodu? No tak tedy za prvé: První tři auta nemůžou mít dvojitý kulomet ani rakety. Za druhé: Mají o hodně pomalejší rozjezd a jízda je také velmi pomalá. Za třetí: Každé auto rozdílně sedí na silnici (např.: Začáteční auta na vozovce doslova plavou atd.). Za čtvrté: Nejdůležitější ze všech odlišností je výdrž automobilu. Postupem času také uvidíte, že každé auto vypadá naprosto jinak a to ne jenom zvenku, ale i zevnitř. Tento způsob má ale své pro a proti. Pro je, že tento způsob zpracování vypadá opravdu realisticky a velmi rychle se vcítíte do kůže závodníka. Proti tomuto zpracování mám jen jednu námitku. Pokaždé, co jsem měl jiné auto, jsem bádal, která kontrolka ukazuje stav opotřebení nebo střeliva atd. Kdyby to bývalo bylo alespoň v manuálu, ale kdepak. V řízení auta nechybí ani nouze o dramatické situace. Při nárazu do auta se ozve praskání a dunění vašeho vozu. Jestliže omylem narazíte do již zmiňovaného mantinelu, ozve se pískání a vrzání dokonce i jiskry od vašeho auta se objeví (toto vše pochopitelně platí jen pro vlastníky zvukové karty. Tím jsem nemyslel samozřejmě ty jiskry. Ty se objeví každému, kdo má VGA kartu a monitor). Nebude nouze o smyky, hodiny a skoky. Toto vše na vás zapůsobí opravdu velmi dobře a to jsem se ještě nezmínil o tratích. Po výběru automobilu, vás automaticky dá počítač na trať a můžete jet. Na začátku závodu budete mít jen slabé střely, ale to se po chvilce změní (k tomuto problému se ještě vrátím později). Teď již k slibovaným tratím. Snad nejlepší na hře jsou tratě. Po každém vyhraném závodu nastoupíte do naprosto jiné tratě. Tratě jsou kompletně



dělány v 3D grafice. Nechybí zde tunely, otočky, kopce, nakláněné zatáčky dokonce i loopingy si párkrát projedete. Ve hře je celkem třináct tratí, z toho je každá naprosto jinak provedena a jinde se nachází. Závodíte ve městech, na pláních, v kosmu, ve městě budoucnosti atd. Propracování tratí je naprosto dokonalé. V pozadí vidíte svítící lampy, hrady, baráky, stromy, ale to tu nebudu všechno vypisovat, protože by to zabralo celý EXCALIBUR. Teď se již budu věnovat tomu nejdůležitějšímu na celé hře. Všichni poslouchejte velmi dobře!! Na každé trati se nacházejí různé znaky. Každý ze znaků něco znamená. Například znak tří raket ukazuje náboje. Na znak se musí najet přesně prostředkem vozidla, abyste si ho přivlastnili. Věci na vozovce jsou k vyhrání závodu velmi nutné. Jedna z nejpoužívanějších ikon je šipka dopředu. Při najetí vás raketově zrychlí a vy se dostanete blíže k nepříteli. Na zemi se nacházejí ale taky body, rakety, radar, energie, ochranný štít atd.



Jó, jenomže kde jsou dobré věci, tam jsou i zlé. Na trati leží kaluže, na kterých budete dělat hodiny, šipky, které místo aby vás zrychlili, tak vás zpomalí, vypínání palubní desky, ztrácení bodů, ztráta energie, vypínání radaru atd. Nemusíte se ale bát, že znaky nejsou od sebe rozpoznat. Dobré a vám užitečné mají bílou barvu a škodící vám černou.

Na konec bych chtěl ještě říci, že podle mého názoru je hra MEGARACE nejlepší, co kdy vyšlo na CD-ROM. A jestliže se vám hra také zalíbila, alespoň z mé recenze, nezbývá než si hru koupit nebo půjčit od kamaráda, převléknout se do závodní kombinézy a vyrazit na vaše protivníky.

SHADOW

Hru poskytla firma PRINGTON.

Porovnej:
LOTUS 3: Velmi těžko se mi bude tato hra porovnávat s hrou, jako je tato, ale aspoň se o to pokusím. Lotus tři je na svou dobu velmi dobrý. Na to, že se vešel na dvě diskety to nebylo tak špatné. Stejně se ale LOTUS nemůže v žádném případě vyrovnat MEGARACE, protože MEGARACE je již na CD-ROM a je dělán v 3D grafice. Grafika je mnohem lepší po všech stránkách a oproti LOTUSu jsou zde i digitalizace .
CRAZY CARS 3: U této hry je to podobné jako u předešlé. Grafika ještě není tak propracovaná a zvuky totéž. Opět se jedná o disketovou hru a ne na CD-ROM.

95% Grafika	
100% Animace	
96% Hudba	
92% Zvukové efekty	
98% Přitažlivost	
MEGARACE The Software Toolworks 1994 závody, střílečka Na počítače: PC+CD-ROM	Konfigurace 386SX 40 MHz, 2 MB RAM,VGA, CD-ROM Hodnocení: **95%**

BURNING RUBBER

72% Grafika
72% Animace
82% Hudba
60% Zvukové efekty
85% Přitažlivost

BURNING RUBBER
OCEAN
1993
simulátor
Na počítače: Amiga 1200, 500

Konfigurace
A1200 nebo A500
+1 MB RAM
Hodnocení: **74%**

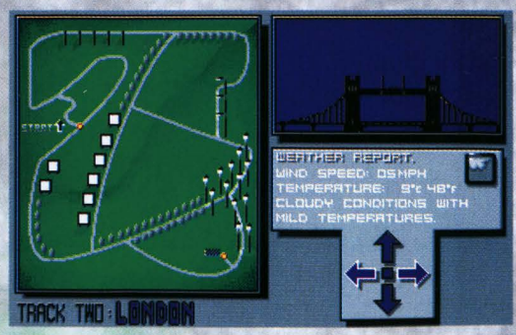
Když člověk hledá rychlou metodu, pomocí které by snadno odlišil Amigistu od PCčkáře, narazí záhy na asociační účinky pojmů a slov. Nemyslete si, že by taková věc byla samoúčelná. Například pronesete konstruktivní kritiku na téma PC a náhodou se ocitáte v kruhu fanatických příznivců tohoto počítače. Fyzicko-početní převaha v diskusi někdy svádí řečené fanatiky k tomu, aby Vám rozmlá... úsměv. V neznámém prostředí je tedy třeba volit slova rozvážně, aby nedocházelo k zbytečným ztrátám v řadách Amigistů. Zpět k asociacím.

Slovo Lotus lehce odhalí příslušnost k jednotlivým počítačovým klanům. PCčkář si jako první vybaví tabulková procesor Lotus 1-2-3. Amigistova reakce je zcela jiná. Oblíbená gamesa Lotus e.t.c. s celou řadou následovatelů. Ta hra byla skvělá. Nikomu příliš nevadilo, že pětistovka v režimu hry dvou hráčů nestíhala a hudba v každé zatáčce vypadávala. Lotus by v naší

nové tabulce dostal vysoké hodnocení za přitažlivost. Komerční úspěch přilákal mnoho firem ke zpracovávání tohoto tématu. Nešlo o neznámou záležitost. Herní automaty byly zaplněny podobnými auty již dříve, ale převod na amigy nenechal hráče chladné. Jistě teď chápete, že do hodnotící tabulky Burning Rubberu patří místo simulátor výraz Lotusárna.

Burning Rubber je další zpracování silničních závodů dravých motorů. Intro je předvedení programátorských schopností autorů hry (nejspíš se báli, že hra samotná nikoho nenadchne) a celé se nese v příšerném techno stylu, které se naštěstí dá přeskočit. Hned první menu přináší zklamání. Burning Rubber je hra pouze pro jediného hráče. Přes tyto prvopočáteční zklamání přicházejí dál jen samá zlepšení. Oblíbený hudební doprovod je k dispozici jen u AGA verze a proto si všici kupte rychle dvanáctistovky. Vybrat si správné auto není příliš podstatné, neboť to do jízdy příliš nezasahuje. A tady, co to? Mapa, šipka, cesty? Burning Rubber se jezdí trochu složitěji. Nejprve si na mapě zvolíte libovolnou trasu, která Vás dopraví ze startu do cíle. Upozorňuji předem, že vyhrává ten s nejlepším časem a tak se nejčastěji volí nejkratší a nejrychlejší trasa. Malá chybička v programu: i když si na začátku navolíte klávesnici, volba trasy musí být provedena joystickem z GamePortu 1. Připravit (připařit) na start a jedem.

Ne, nejedem. Zapomněl jsem na vybavení vozu. Před každým závodem nakoupíte spoustu zlepšítek do Vašeho fára. Slečna za pultem (se) prodá za malý peníz lepší motor, brzdy, sako a v neposlední řadě pneumatiky (pozn. v minulé závorce - vyd.). Hra se jmenuje Hořící guma a tak je určitě budete brzo potřebovat. Teď, když jste po nákupu, mapu jste seřídili, můžete konečně nastartovat motor a zkusit, co bude hořet dřív, kola nebo joy? Pětistovkaři, nelekejte se, že nikde nevidíte svou pozici v jízdě. Trasa je různá a Vaši protivníci si mohli vybrat jinou cestu do cíle, než jste zvolili Vy. Pořadí se tedy hodnotí až podle časů v cíli. To je poněkud nešťastné řešení, nevědět celý závod, jestli mám v klidu dostrkat auto do cíle, nebo nepouštět plyn ani v zatáčkách. (Rozuměj pedál na ovládání rychlosti. Jinak plynu si vypouštějte kolik chcete, je to zdravé.) AGA verze ukazuje na horním okraji obrazovky řadu obličejů Vašich protivníků, mezi kterými občas problikne obrázek jakéhosi stíhacího pilota, totiž Vaše aktuální pozice. Při jízdě Vás bude někdy otravovat blikající šipka s odpočtem. To je ukazatel trasy, kterou jste si sami před jízdou zvolili. Ukazuje li tato šipka jinam než vpřed, doporučuji zvolnit jízdu a u křižovatky téměř zastavit, jinak Vás čeká nepříjemný karambol a ztráta jednoho kreditu. Když nezpomalíte a v cestě náhodou nic nestojí, uháníte jinou trasou, než jste si vybrali a nepochybně jinam, než do cíle. Chybu můžete ještě napravit, když si pamatujete mapu závodu a na příští křižovatce odbočíte na správný směr. Jinak zastavte a stiskem `m` si přivolejte mapu a podle té se rozhodněte co dál. Při prohlížení pozor na čas, jestli se rozhodnete rychle, snad ještě ztrátu dohoníte. Na trase kromě zatáček, křižovatek a překážek narazíte i na dopravní policii. Vyrušíte-li je od svačiny, budou Vás pronásledovat až do omrzení. Slušňáci si teď prominou zastavovat jim a nerozpakujte se ukázat, kdo že má lepší káru. Doufám, že Vás nedohonili a teď již nakupujete a opravujete za peníze, které jste utržili za první místo. V poslední době se to i v redakci hemží čerstvými řidičskými průkazy (proto si, chodci, dejte na pozor - pozn. vyd.). Bylo by zajímavé získat řidičák na základě testu na počítači: "Cože, zajel Rusko v Lotusu pod dvě minuty? Blahopřeji ke složeným zkouškám."



JKL

PC 386 DX 40 MHz

RAM 4 MB
hard disk 214MB
SVGA 512 KB
barevný monitor
minitower
klávesnice US/CZ

31 390,- včetně DPH
(25 520,- bez DPH)

PC 486 DX 40 MHz local bus

RAM 4 MB
hard disk 214MB
SVGA 512 KB
barevný monitor
minitower
klávesnice US/CZ

39 760,- včetně DPH
(32 325,- bez DPH)

Sestavíme i jiné konfigurace přesně podle Vašich přání.
Na počítače poskytujeme záruku 12 měsíců.

CD ROM mechaniky:

Mitsumi LU 005 4990,-
single speed (150 KB/s)
Mitsumi FX-01D 6990,-
double speed (300 KB/s)

Joysticky:

QS-113 330,-
analogový joystick
QS-12 410,-
analogový joystick

Diskety:

Noname 3.5" HD 200,-
3M 3.5"HD 380,-

Boxy na diskety:

100 ks 3.5" 165,-
100 ks 5.25" 165,-

Tiskárny:

Epson LX 100 6570,-
9 jehličková
Epson LQ 100 7890,-
24 jehličková

Zvukové karty:

Sound Galaxy BX II 2850,-
11 hlasů, vzorkování 44.1 KHz
Sound Blaster 16 6650,-
16 bitová zvuková karta

Přijďte si vybrat do naší prodejny v centru Prahy!

PC Shop
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
metro Národní
tel./fax 24228640
otevřeno Po-Pá 9-18, So 9-13

JRC

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
posíláme na dobírku
tel. 354979
otevřeno Po-Pá 10-18

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

Prodejny: Nekázanka 6., Praha 1, tel.: (02) 24229877, fax: 24228629 a Sofijské nám., Praha 4, tel.: (02) 4018080

HRY PRO SVŮJ POČÍTAČ NAJDETE V PRIGTONU

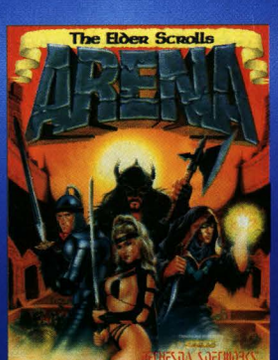
NAŠE NABÍDKA ZAHRNUJE I TYTO HRY:

HRY PC

TFX
ARENA
NHL HOCKEY
PACIFIC STRIKE
FRONTIER ELITE II
CORIDOR 7
UFO ENEMY UNKNOWN
SEAL WOLF
NOMAD

HRY PC - CD ROM:

DUNE
THE YOUR NEYMAN PROJECT
MICROCOSM
NOMAD



HRY AMIGA

SECOND SAMURAI
DUNE II
FRONTIER ELITE II
PENEATH A STEEL SKY
JURRASIC PARK A1200
BENEATH STEEL SKY

HRY SE SLEVOU:

SIM LIFE
AGONY
BLOB
LOTUS II
HUMANS
HOOK
FALCON

V Pringtonu najdete např. též: Amigu 1200, Amigu 1200 DYNAMITE DESKTOP, shareware pro PC i AMIGU, programy pro AMIGU (např. Kickstart 1.3 (systém AMIGY 500), PED 1.0 (textový editor), PBX Fonty (české fonty do SCALY), NTP Commander (diskový manager). C64 II / Terminator 2, Dataset 1530, sady her C64 1-20, hry na disketách pro C64, cartridge C401 (Turbo 250, Hlavostav), výukové programy.

GAMETEK

PRESENTS

PAEMONGATE

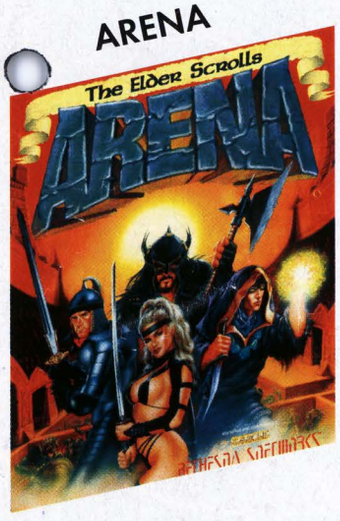
DUNDY

Lovčenská 11, 150 00 Praha 5

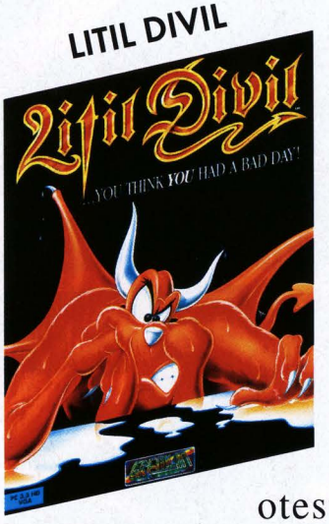
Zdravíme všechny příznivce počítačových her!

NABÍZÍME:

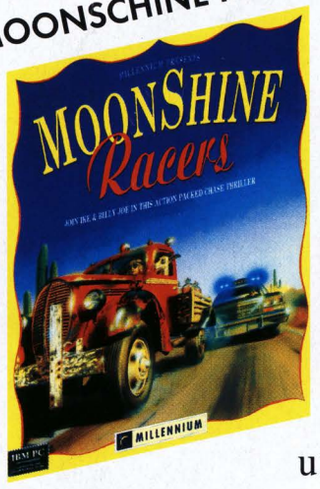
ARENA



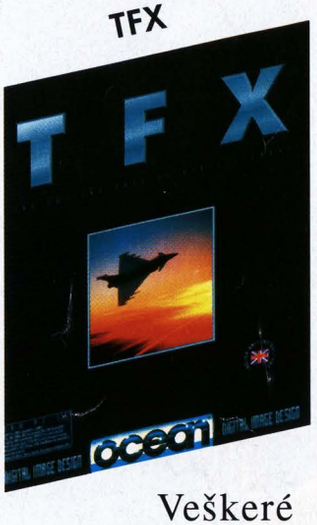
LITIL DIVIL



MOONSCHINE RACER



TFX



Veškeré uvedené tituly a mnoho dalších si členové mohou předem otestovat a vyzkoušet v PC-Klubu DUNDY. Náš seznam je obohacen novinkami typu: Pacific Strike, Evasive, Ravenloft, F14 Fleet Defender, Beneath a Steel Sky...

Arena - The Elder Scrolls (3,5")	1429,-	Lands of Lore (CD-ROM)	1519,-
Beneath a Steel Sky (3,5")	1189,-	Laser Squad (CD-ROM)	539,-
Dune + 7th Guest (CD-ROM)	1609,-	Litil Divil (3,5")	719,-
F-15 Strike Eagle III (CD-ROM)	1519,-	Moonshine Racers (3,5")	449,-
Flashback (3,5")	899,-	Paperboy 2 (3,5")	339,-
Flight Simulator 5.0 (3,5")	1249,-	Seal Team (3,5")	899,-
Gabriel Knight (3,5")	979,-	TFX (3,5")	1399,-
Goal! (3,5")	979,-	TFX (CD-ROM)	1609,-
Humans (3,5")	359,-	Tornado and Desert Storm (CD-ROM)	1519,-
Chessmaster 4000 Turbo (3,5")	719,-	Ultima 8 - Pagan (3,5")	1559,-

Veškeré hry jsou testovány na počítačích firmy CVS.

Závázně si z Vaší nabídky objednávám hry:

Název vybrané hry	Počet kusů

Jednotné poštovné za dobírku činí 50 Kč.

Vyplňte hůlkovým písmem:

Jméno:

Adresa:

PSČ:

Podpis:

Vaše objednávka bude vyřízena ihned! Hry zasíláme pouze do vyčerpání skladu. Adresa: DUNDY, Lovčenská 11, 150 00 Praha 5.

BENEATH A STEEL SKY

aneb dramaticko-komický útěk ze zajetí.

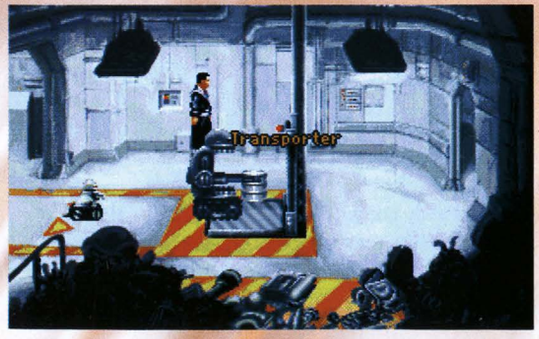
Starý bělovlasý muž hleděl do rudě planoucího ohně. Kolem něj stála skupinka ozbrojených mužů, kteří ho z úctou pozorovali a čekali na jeho slova. "Ďábel, vidím ďábla..." vykřikl po chvíli, a dav ztichl. "...ocelové město, město hoří, temné síly udeřily..." pokračoval jako v transu.

Z neznáma se vynořil muž oděn v černém kabátci. Přicházející přerušil starcovo věštění. "Co chtějí ďáblové?" zeptal se bez ostychu a strachu. Stařec neodpověděl, jen ukázal na cizince a pronesl tu osudovou větu "Synu, můj synu!" a s těmito slovy, se kterými se po letech setkali, se také rozloučili, neboť byl již slyšet řev přilétající helikoptéry. Černě oděný cizinec se dal na úprk a sním i všichni přihlížející. Stařec zůstal stát sám na volném prostranství, na kterém již přistál ten "ďáblův" stroj, ze kterého vyběhlo několik ozbrojenců. Jako poslední vystoupil z vrtulníku policajt, který ukázal na starce a zvolal na své lidi, aby ho k němu přivedli. "Kde je, kam jsi ho schoval!" rozkřikl se na muže, ale ten však mlčel.

Neznámý muž v tmavém kabátě, který všemu přihlížel, si vzpomněl na to, jak mu kdysi, jako malému klukovi, stařec zachránil život a staral se o něj jako o vlastního syna.

V tu chvíli již policista přiložil k starcově hlavě pistoli a počítal do tří. Starcův nevlastní syn se na to již nemohl dívat a vystoupil ze stínu. "Uteč!" vykřikl starý muž na svého syna, ale ten neposlechl a bez odporu nastoupil do helikoptéry. Stroj se vznesl do výše a stařec za nimi ještě dlouho hleděl. Vrtulník letěl městem, ale co to, jako by se něco zaseklo nebo porouchalo, stroj byl naprosto neovladatelný. Po chvíli následoval velký náraz. Posádka se zdála být mrtvá a tak muž v černém kabátě využil situace a dal se a útěk. Jen tak tak dorazil do blízké továrny, kde se ukryl na horní plošinu u stropu... a nyní již závisí vše jen na vás.

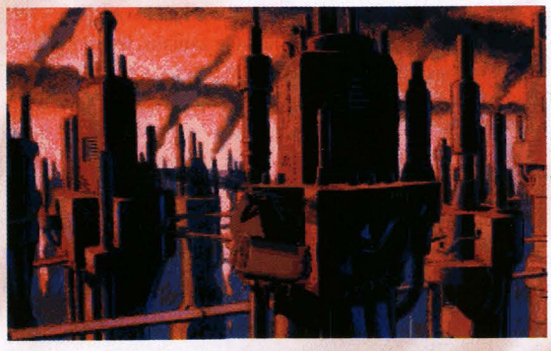
Firma VIRGIN provedla hru se svou pověstnou precizností, kterou jistě použila i při hrách LURE OF THE TEMPTRESS, HAND OF FATE a hlavně při skvělém dungeonu LANDS OF LORE. (Majitelé CD-ROM se již mohou těšit na díl druhý, který jsem viděl zrecenzován v cizích časopisech a bude to jistě BOMBÁÁÁ!!) To bylo jen malé odbočení od BENEATH A STEEL SKY. Celý příběh tohoto nového dílka se odehrává v blízké budoucnosti, kde již není místo na rostliny, zvěř a jiné živočichy a celou Zemi za... (nesmím být sprostý) zaplácal člověk svými železo-betonovými stavbami, které hyzdí i to nebe, které zbylo. Tak dosti pesimismu, protože hra "POD OCELOVOU OBLOHOU" je opravdu špičková adventura, která mi chyběla od dob SIMONA THE SORCERERa.



Kdo z úvodu poznal, že nebudete hrát s kačerem Donaldem (kva - kva - kva - pozn. vyd.), tak má bod a dobrý postřeh, protože se vžíváte do role uprchlíka, který bojuje o holý život (no tohle! - pozn. vyd.). Do děje vašeho "údělu" vás uvede solidně udělaný comics (těžká americká komerce), který je ke hře přiložený a na který úzce navazuje intro hry.

Vaši pouť začínáte na horní plošince továrny, kde musíte nejprve odlákat hlídače a pak..., kdo neví jak dál, ať si počká na návod. Ovládání je zajímavě řešeno, protože na vás nečeká řada příkazů ani potroublých ikon, ale jen kurzor myši, kterým když na předmět, se kterým je možno manipulovat, najedete, tak se napíše jeho název a vy ho jen pravým myšítkem uchopíte. Toto mi chybí například u "sierrovek", kde musíte klikat po celé obrazovce, než přijdete na to, s čím je možno pohnout.

Hudba je celkem povedená a dobře podbarvuje jednotlivé scény. Grafika také nijak nezaostává za ostatními adventurami, ba je dokonce svoji detailností převyšuje. Animace postaviček je skvělá (promiňte, nenapadlo mě jiné slovo). Tak třeba vezmete-li nějaký předmět, tak si ho hrdina zastrčí za kabát. (Tyto maličkosti u mnoha adventur chybí.) Posledním velkým plus je to, že hra zabírá na harddisku jen osm Megabytů, a to je na dnešní dobu pozoruhodně málo.



Závěr: BENEATH A STEEL SKY je zatím jednoznačně nejlepší adventura tohoto roku! (Psáno 01.01.? - cha - cha - pozn. vyd.)

BEAST

Hru k otestování poskytla firma PRINGTON.

Porovnej: SIMON THE SORCERER SIMON je a byla nejlepší adventura, i když BENEATH A STEEL SKY se jí hodně přiblížil, tak SIMON je stále na vrcholu a jen tak nebude pokořen. Softwarové firmy, snažte se!

91%	Grafika
93%	Animace
87%	Hudba
83%	Zvukové efekty
94%	Přitažlivost

BENEATH A STEEL SKY
Virgin
Na počítače: Amiga 500, 600, 1200
Hodnotil: Sir Danny

Testováno na A 1200, vřele doporučuji HD
Hodnocení: **90%**

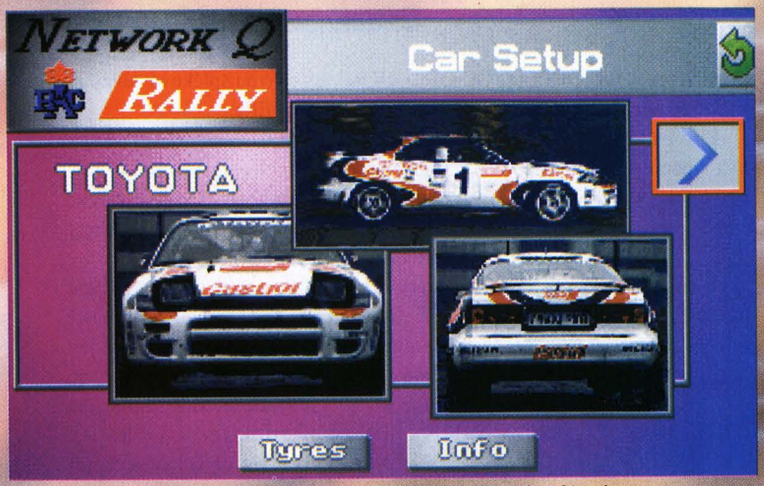
89%	Grafika
95%	Animace
71%	Hudba
75%	Zvukové efekty
84%	Přitažlivost

BENEATH A STEEL SKY
Virgin
Na počítače: PC
Hodnotil: BEAST

Konfigurace PC 386 DX, 4 MB RAM, 8 MB HD MYŠ
Hodnocení: **83%**

NETWORK RALLY

Rychlá kola opět drásají lesní cesty.



Vlastníte-li ještě SOUNDBLASTER, můžete slyšet svého spolujezdce, jak vás upozorňuje na zatáčky a další úskalí na trati.

Při hře můžete funkčními klávesami vypínat a zapínat automatické řazení, nesmrtelnost a jiné více či méně potřebné věci na dojetí do cíle.

Hudební doprovod je vcelku solidní, ale často je přehlušen řevem motorů a spolujezdce.

Závěrem snad říci jen to, že není všechno zlato co se třpytí a tak vás i skvěle zpracované NETWORK RALLY brzy omrzí stále stejným monotónním závodem.

P.S. Pročpak se asi hra jmenuje NETWORK RALLY, když vůbec po síti hrát nelze?

BEAST

Hru poskytl PCKLUB DUNDY.

Nejsem příliš velkým příznivcem sportů a simulátorů na osobních počítačích. Druhý z obou druhů her přímo nesnáším, protože jsem ještě neviděl dokonalý simulátor, který by uspokojil mé představy. Simulace ať už letadel, lodí, nebo jiných pohyblivých strojů, je podle mého názoru naprosto nedokonalá. Je to sice jen můj názor, ale simulátory letadel mi připadají (letečtí maniaci, neurážte se) naprosto bezduché. Zapnete autopilota, ten dolétne na místo útoku, tam vypustíte raketu a vrátíte se na základnu, kde s trochou štěstí přistanete, a když ne, tak se jede na novo. A tak (stále připomínám, že je to můj názor) jediným simulátorem, který uznávám, je simulace člověka - DOOM.

Sporty sice také nemám příliš v lásce, ale někdy si s chutí zahraji hokej proti jedné nejmenované firmě v Praze, nebo je drtím v MORTAL COMBAT, což sice není sport v pravém slova smyslu, ale spíš pěkná jatka.

Ale nyní je tu nový sport, který se zalíbil dokonce i mně, což samo o sobě mluví za to, že to bude bomba. Je to nové RALLY od firmy EUROPRESS SOFTWARE.

To, co mne na něm nejvíce zaujalo, je jeho grafika, která je dělána kompletně bitmapově, jako tomu bylo u hry COMANCHE, nebo například u dungeonech ARENA a SHADOW CASTER. Takže je možné při hře sledovat skvěle vykreslené stavby, stromy a lidičky a ne jen hranaté "potvory", jako je tomu u vektorů. Tento způsob grafiky je u simulátorů aut dosti neobvyklý, ba dokonce ojedinělý. Téměř všechny simulátory, které znám, jsou vektorové a v nejlepším případě potaženy nějakou texturou.

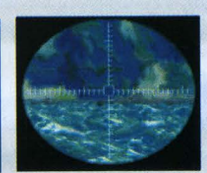
Dalším, co je na hře zajímavého, je to, že se při závodech střídá mimo tratí i počasí. Můžete tedy nejen závodit na zasněžené silnici, kde to pěkně klouže, ale i ve slunném podnebí, nebo v pěkném lijáku. (Pak se samozřejmě zapnou stěrače.)

85%	Grafika
75%	Animace
75%	Hudba
65%	Zvukové efekty
51%	Přitažlivost

NETWORK RALLY
Europress software
Na počítače: PC

Konfigurace
PC 386 DX, 4 MB RAM, 8 MB HD
Hodnocení: **70%**

POROVNEJ: GRAND PRIX od MICROPROSE byl vcelku dobrým simulátorem formulí 1, ale jeho vektorová grafika nebyla zrovna nejlepší, ale hratelností jistě NETWORK RALLY vysoce převyšoval.



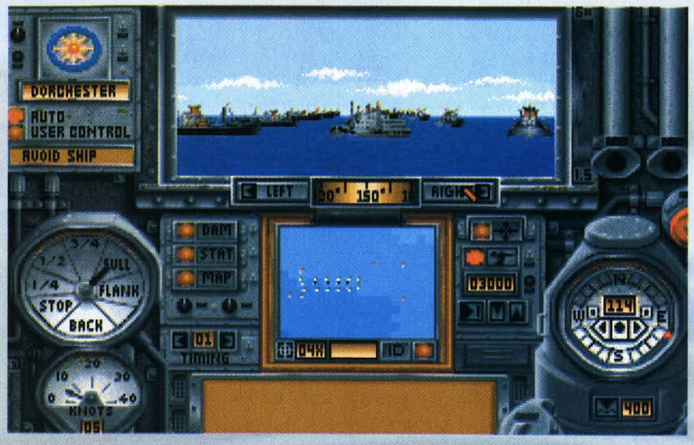
WOLFPACK

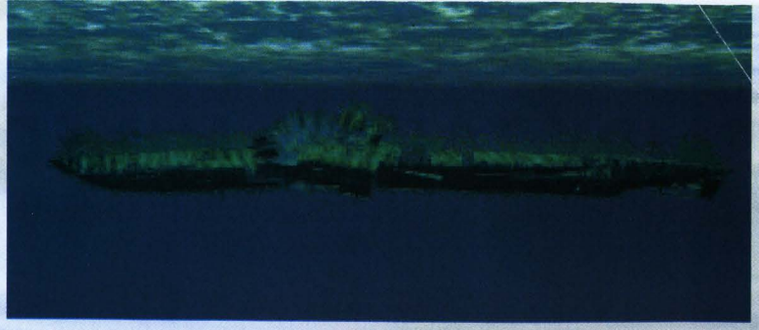
Těžká práce pod mořem.

Možná si pamatujete na převratnou hru mezi simulátory COMANCHE (PC) od firmy NOVA LOGIC. Nyní je tu další simulátor od stejné firmy, nese název WOLFPACK a je již na CD-ROM. Hra WOLFPACK vznikla v roce 1994 a její děj se odehrává v druhé světové válce (pro ty, co nevědí v jakém roce se odehrávala druhá světová válka, uvádím léta 1939-1945). Na začátku hry si můžete nastavit v jakém koutě světa budete bojovat. Bojovat můžete v Atlantic gap, North channel, Scapa flow, Gibraltar, Carobbean. Na výběr jsou také ponorky, munice, děla, ale i mise, které si můžete buď sami vytvářet, nebo dát přednost již hotovým. Nechybí ani nastavení roku boje. Když si toto všechno nastavíte, tak už se můžete pustit do samotného boje.

Ovládání je velmi dobře provedené. Ponorku můžete řídit klávesnicí, joystickem, ale i myší. Na klávesnici se ponorka řídí jen kontrolními šipkami. Já osobně doporučuji řídit zásadně myší, je to rychlejší a daleko snazší. Řídit není složité, protože každá ovládací část řídícího panelu obsahuje ikonku s použitím. Řízení ponorky je realistické. Když jste ve velké hloubce, tak se samozřejmě hůře zatáčí, jedete pomaleji atd.

Atmosféra je také velmi dobrá a realistická. Po delší plavbě ve dne





pochopitelně nastává noc. Jakmile začnete klesat, tmavne kolem vás voda. Nepřátelské střely za sebou nechávají dým a po dopadu vlnu. Zvukové efekty opravdu stojí za to. Střílení zní opravdu autenticky, ale i potápění a dopad střel se nenechají zaskočit.

Ve vaší ponorce máte různé vybavení, jako např. mapu, kterou potřebujete jak při bojích, tak i k navigaci, kompas k orientaci na mapě a radar na odhalení nepřátel. Nechybí zde kontrola o stavu benzínu a oleje. Po jakémkoliv zásahu je zde možnost vidět, co vám nepřítel poškodil. Jestliže jste hodně poškozeni, můžete se vrátit na základnu a ponorku si opravit. Pochopitelně, že nebojujete jen proti lodím, ale i proti ostatním ponorkám. Jak jsem již řekl, máte na výběr více ponorek. Každá ponorka vypadá zevnitř naprosto jinak. Vybrat si můžete dobu, dráhu i místo setkání boje. Doba nastavení má dvě možnosti. První je buď ve dne a ta druhá v noci. Nastavení dráhy je velmi důležité, protože samozřejmě záleží na momentu překvapení, ale taky by se vám určitě nechtělo plout přes nepřátelské území. Nejzajímavější je místo setkání. Místo si můžete nastavit naprosto libovolně. Nedoporučuji se setkávat v malé hloubce, nebo u nepřátelského území.

Na výběr máte i lodě, proti kterým chcete bojovat, jestli to budou tankery nebo bojové lodě. Bojovat můžete buď jako SUBMARINE, nebo SURFACE. K nastavení tu je i jestli určené lodě budou v konvoji, nebo samostatné (pro začátečníky doporučuji samostatné). Velmi zajímavé je provedeno ukládání pozice. Jestliže si uložíte pozici a nechcete ji ztratit, tak jednoduše najedete na ikonku zámku, zmáčknete levé tlačítko u myši a je to. Zámek se zavře a pozice je nesmazatelná.

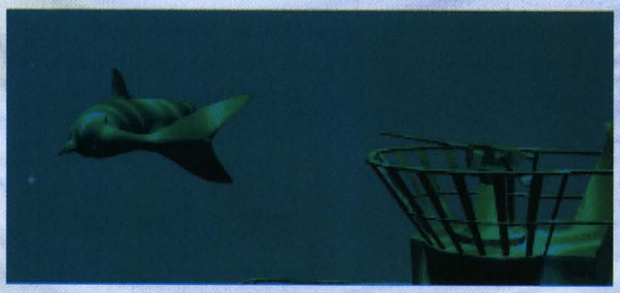
Hra je dělána i pro síť (tak proč se nejmenuje NETWORK WOLFPACK? - pozn. vyd.).

Nakonec přikládám ještě něco pro odborníky námořních bitev a to jména lodí proti kterým můžete bojovat. Jsou to: LEHIGH, TANEY, OLOPANA, HEFFRON, ALAMAR, HORACE GRAY, DORCHESTER, TARBELL, MASSMAR, JAMESTOWN, ALCOLA CADET, H.F.BROWN, DAN MORGAN, HOOSIER.

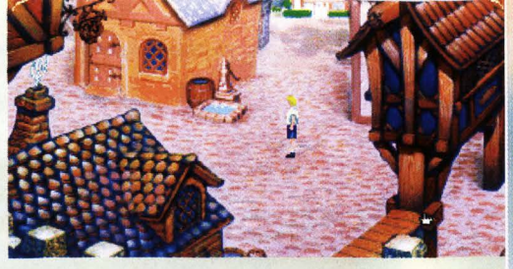
Hru poskytla firma JRC.

SHADOW

70% Grafika	
95% Animace	
75% Hudba	
70% Zvukové efekty	
80% Přitažlivost	
WOLFPACK	Konfigurace
Nova Logic	286, 2 MB RAM
1994	MCGA, CD – ROM
simulátor	MYŠ
Na počítače: PC+CD-ROM	Hodnocení: **80%**

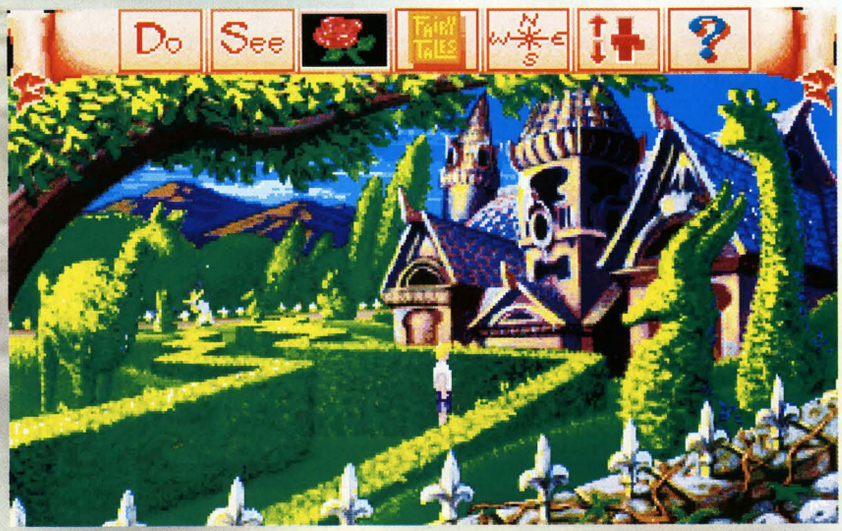


POROVNEJ:
TASK FORCE 1942: Wolfpack nemá tak dokonale provedenou palubní desku, ale zase na druhou stranu má lépe provedené vedlejší lodě. U TASK FORCE 1942 jsou lodě zásadně dělány vektorově, kdežto u WOLFPACKu bitmapově.



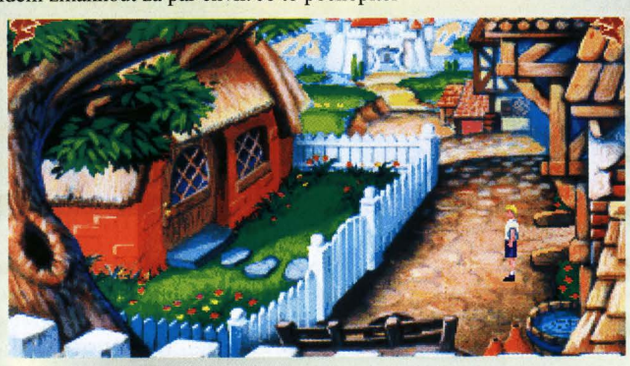
FAIRY TALES - MIXED UP

Z pohádky do pohádky aneb Jak to vlastně bylo?



Kdo by neznal pohádky. Ty krásné příběhy, ve kterých jsou zázraky na denním pořádku a kde prohání spousta fantastických bytostí. Já osobně jsem je měl strašně rád, ale později mě začali tak trochu nudit. Dalo se téměř vždycky odhadnout, jak to dopadne. Pohádky mají totiž tu vlastnost, že pokaždé zvítězí dobro nad zlem. Svět pohádek přitahoval po staletí svou magičností a tajemnem milióny dětí na celém světě a je až s podivem, kolik lidí na tyto příběhy nezapomene ani v dospělosti. Snad je to způsobeno i tím, že v reálném světě se zázraky nedějí vůbec a dobro to nemá nad zlem tak lehké, jako tomu je v pohádkách.

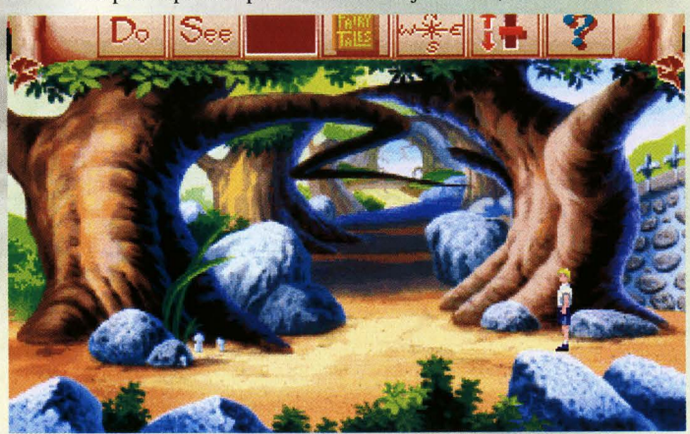
Pro ty, kteří si ještě dnes pamatují, jak to bylo se Sněhurkou a jak to měla popelka těžké, tak pro ně připravila herní megafirma SIERRA oddychovou adventuru s pohádkovými prvky. Vlastně se to celé odehrává v pohádce. Sice je to taková divoká směs všech možných pohádek, ale jako oddechovka při luštění hádanek z Areny to docela klidně postačí. Aby bylo jasno, není to nic namáhavého a dá se to s klidem zmáknout za pár chvil. Je to pochopitelné, protože je to jedna ze SIERRA DISCOVERY SERIES a to je řada určená především pro začínající pařánky. Prostě pro ty, kteří se naučili pár základních písmenek a pokouší se začít pronikat do tajemství psaných příběhů (podmínkou je také minimální znalost angličtiny). Ale ani ostřílení adventuráci nemusí po přečtení této recenze hru nadosmrti odsoudit a zahodit ji někam do hromady prachu v koutě svého pokoje. Mohou si ji nechat v nějakém nepodstatném adresáři na disku a při totálním přetížení z jiné, náročnější pařby se příjemně odreagovat.



Jak jste si přečetli o pár řádků výše, jde v této hře o pohádky. Nějak se totiž stalo, že se všechny příběhy pomíchaly a dokonce poztrácely svá jména. Při vaší návštěvě knihovny se vám najednou objevil mírumilovně vypadající dráček a požádal vás, abyste mu pomohli dát všechno do původního stavu. Nejdříve musíte správně určit jméno pohádky, ze které jsou postavy, které potkáváte a pak se odehrává vlastní děj pohádkového příběhu. Jelikož jsou všichni trochu zmatení, tak jim musíte občas poskytnout pomoc. Může se tedy stát, že potkáte krásku, která si nemůže vzpomenout na cestu do netvorova zámku, nebo vás popelka požádá o donesení dýně (to je dost divné, já si na žádnou dýni, kterou by potřebovala popelka, nepamatuji. Ledaže by v Americe neměli kouzelné ořechy. Holt, jiná země jiný mrav.). Takže, jak je vidět, pohádek si ve hře užijete dost a dost.

Hned na začátku jsem byl mile překvapen. Hra vám totiž dá vybrat z šesti postaviček různých národností, takže si na své přijdou malí černoušci i Číňánci. Ne, že by každá postava měla svůj příběh, to ne, ale figurka je vykreslena pro každou postavičku zvlášť, což není tak obvyklé. Když už jsem nakousl tu grafiku, tak musím podotknout, že je báječná. Každá obrazovka je skvěle vykreslena do nejmenších detailů asi tak, jako tomu bylo u HEROS QUESTA IV. Není jich sice takové množství, ale ani zkušený pařan by si za nějakou dobu netroufl posoudit, ze které hry vlastně jsou.

Celou dobu zaznívá jemná hudba, pomocí níž si připadáte (skoro) jako v pohádce. V dráčkově chýši si také můžete pustit na starém gramofonu několik skladeb známých autorů. Tyto melodie vás pak doprovází po celou dobu. Je jen škoda, že ve vlastní hře se



stále opakuje jedna základní a ta je vystřídána jen ve výjimečných situacích. Ve hře nejsou žádné samplované zvuky a tak bohatě postačí i Adlib.

Co ještě dodat? Trošku mi na hře vadí, že tam nejsou žádné logické problémy a že není prostě složitější. Ale zase nesmím zapomínat na to, že je určena pro nižší věkovou kategorii a taková stará vykopávka, jako jsem já, do toho nemá co povídat. Kdybych byl mladší, zase bych nerozuměl jiným věcem.

SILVER

Hru zapůjčil PC - Klub DUNDY

PRO: Skvělá grafika, hra má i pedagogický (vzdělávací) účel

PROTI: Není to nic nového, lehká obtížnost, málo hudby

80%	Grafika
78%	Animace
75%	Hudba
30%	Zvukové efekty
75%	Přitažlivost

FAIRY TALES - MIXED UD	Konfigurace
Siena on Line	386SX, VGA
1993	(512KB), 2MB RAM,
adventure	myš
Na počítače: PC	Hodnocení: **68%**

SROVNEJ:

QUEST OF GLORY: Stejná grafika, ale HQ byl mnohem rozsáhlejší a obtížnější. Také se tam objevovaly i akční prvky (vlastní boj) a logické problémy.
Rozhodně byl celkově propracovanější.

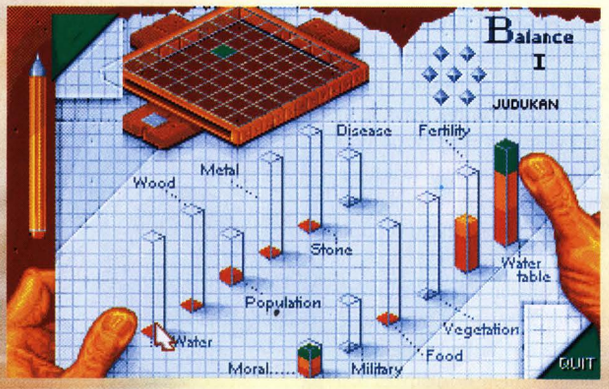
SIMON THE SORCERER: Děj se také odehrává v pohádkové zemi, ale je mnohem delší. Grafika je téměř shodná, ale zvuky byly lepší. Celková úroveň byla také mnohem vyšší.

60% Grafika	
40% Animace	
50% Hudba	
65% Zvukové efekty	
40% Přitažlivost	
GENESIA Microids 1993 strategie Na počítače: PC	Konfigurace 386SX, 2 MB RAM VGA Hodnocení: **51%**

GENESIA

Něco pro milovníky strategických her, ale ne dokonalosti.

Mnozí z vás se pamatují na hry jako např. POWERMONGER nebo POPULOUS. Jednalo se o hry typu strategie bojů, stavění budov atd. Nyní je tu něco naprosto nového se stejným typem myšlení. S touto novou hrou přišla firma MICROIDS. Musím říci, že na tuto firmu se jedná o celkem slušnou hru. Hra je naprosto okopírovaná z již jmenovaných her Populous a Powermonger. To znamená, že ve hře budete bojovat, stavět různé věci, vynalézat, ale k tomu až později. Grafika a zvuky vypadají podobně jako například u hry Populous první díl. Pro ty, co hru nehráli, uvádím popis grafiky i zvuků v následujících řádkách. Hra GENESIA nemá zase tak špatnou grafiku. Běží v rozlišení 320x200 a to je možná ta chyba. Kdyby bývala hra udělána v SVGA, možná by se daly rozpoznat detaily krajiny.



Krajina vypadá jako dítětem vystřižená z omalovánek a taky je tak vybarvená (na mysli mám dítě, které poprvé drží v ruce pastelky a nůžky. Nebo podruhé).

Zvukové efekty jsou na tom podstatně lépe. Ze hry se ozývá hlas ptáků, šumění moře atd. Hudba není špatná, ale na dnešní dobu bych čekal něco lepšího. Teď se podívejme, jak ta hra je vůbec udělaná seshora. Ovládání je opět naprosto okopírované.

Mapa je umístěna v levém koutě obrazovky a po najetí myši a zmáčknutí levého tlačítka se dostanete na vám určené místo. Ve středu obrazovky se nachází hlavní výhled. Je vykrojen mezi ostatními věcmi, no prostě POPULOUS! Hlavní ovládací panel je stejně postaven jako u již zmiňovaných her. Kolem hlavního výhledu. Jediné, co se mi líbilo, byly dvě věci. Ta první, že se dá koukat do různých objektů. Například jestliže chcete vědět, kolik máte zásob na zimu, podíváte se jednoduše kliknutím myši na sklad a už jste vevnitř. Ta druhá věc je statistika věcí. Po najetí na lebku s blokem se vám objeví kolik máte železa, vody, kamenů, jídla, úspěchu, morálky atd.

Teď jsem popsal zpracování hry a nyní popíšu účel hry. Dalo by se říci, že jste se se ocitli jako velitel místních lidí. Vaším úkolem v této hře je, abyste udrželi na živu všechny vaše lidi a obsadili nepřítelovo území. Na začátku hry si můžete nastavit počet hráčů. Nastavit lze mezi jedním hráčem až třemi hráči. Po výběru hráčů se již ocitáte ve vaší zemi. Úplně na začátku si musíte udělat zásobu na zlé časy. Zásoby se skládají z dvou věcí. Ta první jsou potraviny. Skládají se z vody a jídla. Ta druhá se skládá z materiálu na stavění budov. Do ní se zařazuje kámen, dřevo a nakonec to nejdůležitější, kovy. Na to, abyste měli tyto věci, musíte mít lidi k tomu určené. Na objevy jsou zde vynálezci, na stavění stavaři, na pěstování farmáři, na kovy kováři a na dřevo dřevorubci. Velmi zajímavá je i jejich pracovní morálka. Například dřevorubci v zimě nepracují a radši sedí doma u krbu, nebo dokonce spí. Proto bych všem doporučil, aby si takovéto lidi dávali spíše někam na teplé uzemí. Také berte v úvahu, že vaši lidé můžou zákeřně onemocnět, proto doporučuji si lidí různých profesí dělat více najednou. Po nějakém čase budete moci postavit i vám důležité věci. Jsou to převážně sklady na jídlo a munici, pole, studny, stodoly na seno atd. Po nějakém čase prosperování budete moci stavět hradby kolem vašeho města, restaurace, obchody, stavět k různým zdrojům silnice atd. Jedna z nejdůležitějších věci jsou budovy na shromáždění vojáků, neboli kasárny. Vojáci jsou velmi důležití z následujícího důvodu. Jestliže již budete mít zastavěné vaše celé uzemí a budete toužit po novém, napadnete protivníka a zabavíte jeho území. Bojů proti nepřáteli je více druhů. Na výběr máte mezi šesti druhy zaútočení. První je zaútočení rytíři, neboli meči. Druhé lukostřelci. Třetí vozy a kamením. Čtvrté je zaútočení děly. Páté je to nejzábavnější a to po moři loděmi. Poslední, neboli šesté je ze vzduchu. Nebojte se, nejedná se o stíhačky nebo dokonce bombardéry, ale o prosté balóny.

Závěr: Jestliže máte doma POPULOUSe druhý díl, tak si raději spusťte jej než GENESII. POPULOUS 2 má daleko hezčí grafiku a zvuky. Na konec ještě jedna poznámka. Tato hra je podle mého názoru na dnešní dobu naprostým propadákem.

SHADOW

Hu zapůjčil PC - Klub DUNDY

POROVNEJ:

POPULOUS: POPULOUS je po všech stránkách lepší, protože to je originál a ne pouhá napodobenina. Po grafické stránce je to to samé. Je snad naprosto stejná jako u hry POPULOUS 1. Druhý díl chodí již na SVGA a je podstatně lepší, než tato fraška jménem GENESIA.

HIGH COMMAND

Strategie, strategie a zase jenom strategie.

85%	Grafika
0%	Animace
75%	Hudba
30%	Zvukové efekty
45%	Přitažlivost

HIGH COMMAND Three-sixty 1993 strategie Na počítače: PC	Konfigurace 386SX, 3 MB RAM, VGA (512kB), myš, Adlib nebo SB Hodnocení: **47%**

Právě držím v ruce papírovou krabici se zlatým nápisem. Hádejte, co to asi může být. Poradím vám, není to žádná stavebnice ani bonboniéra. Co to tedy je ? No to je přece jasné, nemůže to být nic jiného než počítačová hra. Ano, je to tak, držím v ruce počítačovou hru a jsem celý napjatý, jaká asi je. (No a co dělám já? To asi neuhodnete. Není to tak lehké, ale poradím Vám. No je to jasné, čtu tuto recenzi a už se nemůžu dočkat, až se dopracuji KONEČNĚ i k jejímu začátku. - pozn. vyd.)

Už její podtitul EUROPE 1939-45 slibuje všem příznivcům druhé světové, že si přijdou na své. Všímám si nenápadné poznámky na štítku, kde je psáno, že se vše bude odehrávat v supervegové grafice. To jen umocňuje mojí netrpělivost. Co to? Sním, či bdím? Tady jsou jen dvě diskety. Nechce se mi věřit, že by se celá válka vešla na dvě diskety. Zejména, když si během instalace vzpomínám na HISTORY LINE od BLUE BYTU, který zabíral (jestli mě paměť neklame) něco kolem pěti disket. No uvidíme, co pro nás programátoři připravili.

Podívejme se, celá hra má pár kilobytů přes devět mega. Tomu říkám komprese!!! Spouštím hru a přede mnou probíhá krátká rekapitulace evropských dějin těsně před válkou. Na černobílých fotografiích poznávám tváře, které jsem kdysi vídával v učebnici dějepisu. Na úvod mi to stačí a teď hurá ke hře.

Jako obvykle nejdříve musím navolit, co ve hře chci a co ne. Můžu se nejdříve jen trénovat, nebo si zkusit válku pěkně naostro, třeba od prostředka, dokonce si můžu zvolit i neutralitu jednotlivých států. Protože nevím co mě čeká, tak si volím tu nejlehčí variantu a konečně se vrhám do boje. Jak jsem očekával, mám před sebou mapku Evropy posetou několika barevnými čtverečky a po pravé straně několik tlačítek. Jelikož nerad čtu a taky proto, že nemám z věčného hraní moc času, neprostudoval jsem si stošedesátistránkový manuál a teď toho lituji. Hra není tak jednoduchá, jak jsem předpokládal a má radost z hry, u níž jsem očekával návaznost na HISTORY LINE (neměl jsem být tak bláhový), se ztrácí někam do daleka. Přede mnou je něco úplně odlišného a obávám se, že to není zdaleka tak dobré jako hra, u níž jsem strávil několik dlouhých hodin.

První větší zklamání jsem prožíval v okamžicích, kdy jsem konečně ukončil všechny rozkazy a očekával jsem, že uvidím tanky, pěšáky i letadla jak po sobě pálí tuny nábojů a střeliva, a budu s nimi moci prožívat vítězství i porážky. Bohužel nic podobného mi nebylo dopřáno. Když došlo k boji, jen jsem zvolil jednu z nabízených možností a jediný efekt který to mělo, byla změna čísílka na jednotce. Tak takhle jsem si to nepředstavoval. Během celé hry jsem neměl čest vidět ani jednu animaci. Zato jsem musel uznat, že tvůrci nezapomněli snad na žádný prvek, který rozhoduje o výsledku opravdové války. Na konflikt není pohlíženo z pozice armádního velitele, který jen řídí pohyb jednotek a rozhoduje na co zaútočit, ale jsou brány v úvahu i aspekty, které nemají s vlastním bojem přímou souvislost. Toto činí z hry pořádně tvrdý oříšek, ale zase způsobuje mnohem větší radost tomu, kdo se dostane pod skořápku.

Jak štítek nelhal, vše se doopravdy odehrává v jemné supervegové grafice a ve hře je obsaženo množství dobových fotografií. Bohužel, musím ještě jednou připomenout, že ve hře není žádná animace což je velká škoda. Výrazně to totiž sníží počet těch, které tato hra nadchne a vydrží u ní. Největší šanci na "přežití" má u zatvrzelých milovníků strategických her všeho druhu. Tady se totiž skutečně vyřádí.

Nakonec bych se chtěl zmínit o hudbě a zvukových efektech. Při hrách tohoto typu nelze očekávat nic bombastického, ale tady jsem byl docela mile překvapen kvalitou hudby. Jako bych slyšel nastoupený vojenský orchestr hrající státní hymny i s typickými činelami. Doopravdy to zní skvěle. Jen se mi zdá, že by tam mohlo být tak dobrých melodií více a mohly by znít po celou dobu. Efektů tam moc není, prakticky to nestojí ani za zmínku, natož o nějaký hlubší rozbor.

Kdybych to měl nějak shrnout, vypadalo by to asi následovně. HIGH COMMAND je další strategií, která ničím nepřevyšuje a drží se již předem vytyčených pravidel.

SILVER

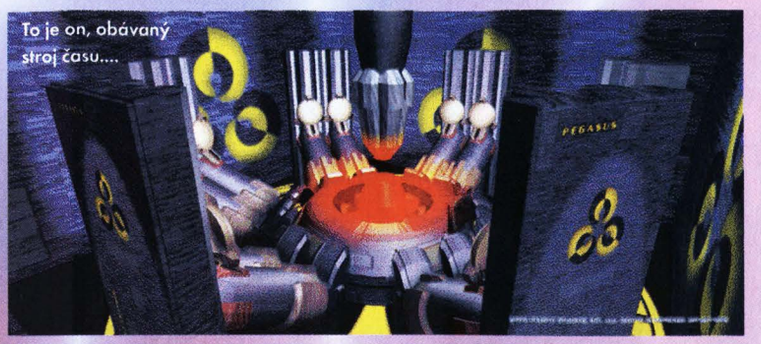
Hru k otestování zapůjčila firma JRC.

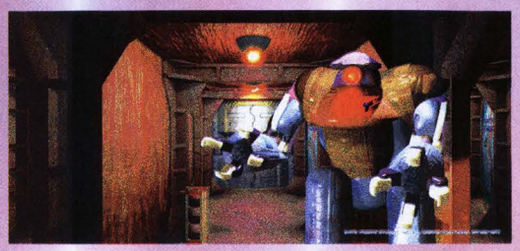
PRO: Obstojná hudba. PROTI: Žádné animace. Bez manuálu si člověk skoro neškrtne. Žádný nápad.

POROVNEJ: HISTORY LINE. Obě hry jsou z prostředí válek, jenže H.L. dává mnohem větší možnost vžít se do prostředí. Zejména díky propracovaným animacím a jednoduchosti ovládání. Také grafika, ač jen vegová, je mnohem lepší a hra je celkově přehlednější. Celkově je prostě lepší i když je starší.

THE JOURNEYMAN PROJECT

Opět další ohrožení lidstva.





92%	Grafika
90%	Animace
83%	Hudba
86%	Zvukové efekty
52%	Přitažlivost

THE JOURNEYMAN PROJECT
Preston Studios
Na počítače: PC, MAC

Konfigurace
MAC LC III+CD-ROM, nebo PC 386 DX, 4 MB RAM, CD-ROM, myš, Windows
Hodnocení: **80%**

"Země je ohrožena, hráči help!" Tak takovým, nebo jinak koncipovaným sdělením či zvoláním začíná mnoho her na osobních počítačích. Velké množství z tohoto druhu, kde se vy, jako řadový hráč, ocitáte v roli zachránce, je velmi častým námětem pro jejich tvůrce. Takovýchto her je tolik, že kdybych měl vyjmenovat jen jejich polovinu, tak bych u psaní této recenze seděl ještě pěkně dlouho. Jen pro příklad uvedu... ne, nevzpomínám si, je jich tolik, že se mi pletou pátá přes devátou. Už jsem si vzpomněl na jednu, která nemá specifický název, ale podle děje ji jistě každý pozná - jde o klasické střílení zelených potvůrek - mimozemšťanů (mimozemšťané nejsou potvůrky - pozn. vyd.). Ale "záchranářské" hry nemusí být jen střílečky, tak například v ARENĚ (promiňte, že se na ni již v několikáté recenzi odvolávám, ale jsem z ní vedle jak ta jedle) nejde o střílečku, ale o dungeon, ve kterém sice nezachraňujete celou Zemi, ale i ten pohádkový ostrov má snad právo na poklidný život, nebo ne?

A nyní z minulosti do budoucnosti okolo roku 2318.

Nevím, jde-li o nějaký revoluční rok v dějinách lidstva, ale jedno je jisté, a tím je fakt, že lidem již nestačí jejich Země a tak hledají po celé sluneční soustavě místo, kde by "složili hlavu". Kdo ví, kdo tomu dopomohl, ale stalo se, že v černém a hlubokém kosmu zahlédli světélko, za kterým se neskrývala perníková chaloupka, ani pozemská základna, ale kosmická loď cizí civilizace, která stejně jako se objevila, tak i zmizela. Celé roky poté se nic nedělo, až po několika letech bylo lidstvo ohroženo strojem času, který byl pečlivě hlídán neznámými bytostmi...

A jsme u toho, zase na vás čeká zneškodnění stroje času a s ním i záchrana Země a snad i celé sluneční soustavy. Ale na druhou stranu se nesmíme na programátory zlobit, jelikož kdyby nebylo co, nebo koho zachraňovat, tak byste z dohrání hry neměli takovou radost, jako když se vám povede nějaký ten hrdinský kousek.

Na začátek bych vám měl říci, že hra je na CD-ROM, ale nechám si to na konec (ale ne, prořekl jsem se, ale nebijte mě, já to už víckrát neudělám), aby nevlastníci tohoto media hned EXCALIBUR nezavřeli a neroztrhali tuto stranu (to neudělají, protože na druhé straně listu je určitě něco zajímavého - pozn. vyd.). Programátorům nestačilo, že hra běží jen pod WINDOWS, ale nechtěli se ani převádět z daty z MACa, na kterého byla hra mimochodem udělána nejdříve (MAC = Macintosh, o něm někdy příště), a tak si J. PROJECT "natáhne" systém MACa, který vše ještě zpomalí. Já osobně nemám hry pod WINDOWS příliš v lásce, jelikož jsou na pomalejších strojích nehratelné. Tak ku příkladu na krabici JOURNEYMAN PROJECT je napsáno, že hra vyžaduje počítač PC 386 33 MHz a 4 MB RAM, ale na této sestavě je naprosto, ale naprosto nehratelný, ale i na 486DX 8MB RAM obraz občas zaostává za zvukem.

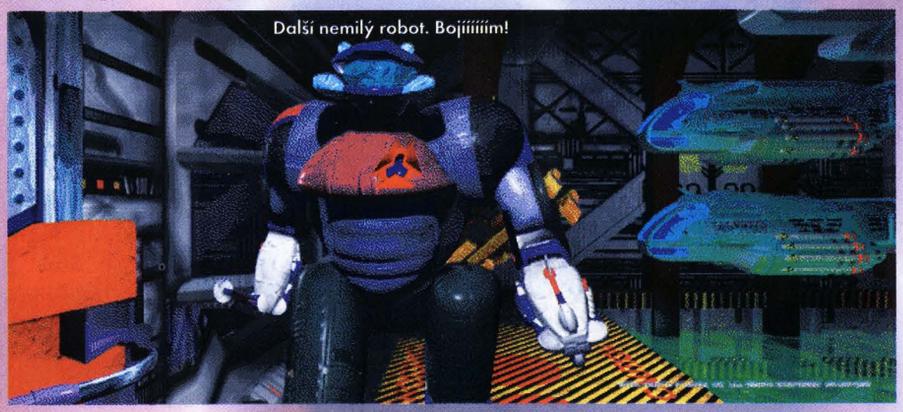
Tak dosti pomlouvání softwarových firem a nyní již k PROJECTU samotnému. Hra je vytvořena jako dungeon, který vidíte z vlastních očí. Pohyb je udělán jen po čtvercích, jako tomu bylo například u trilogie BEHOLDER, ale na druhou stranu kdyby programátoři udělali pohyb plynulý, tak by to pod WINDOWS jen tak nějaký počítač nezvládl. Naproti tomu ostatní věci a potvory se pohybují dokonale, není divu, protože byly sestrojeny v třech dimenzích na MACovi, takže vyjde-li na vás nějaká potvora, působí to tak realisticky, že se až bojíte, aby vám z obrazovky nevběhla do pokoje.

Zvuky a hudební doprovod jsou, jak to již na CD-ROMkách bývá, téměř dokonalé, jelikož programátoři nepotřebují šetřit délkou hry a s ní i kvalitou samplovaných efektů. Zvláště podařené jsou zvuky různých kovových částí robotů, které se při pohybu třou o sebe a vytvářejí tak dokonalou zvukovou iluzi.

Co říci nakonec, snad jen to, že JOURNEYMAN PROJECT je skvělá hra plná dokonalých zvukových efektů a ještě lepších animací. Jedinou vadou je to, že vyžaduje (ostatně jako každá hra pod WINDOWS) vysoké hardwarové vybavení. Né, špatně jsem se vyjádřil. Nevyžaduje, ale chcete-li si alespoň trochu zahrát, tak ho bezpodmínečně potřebujete.

BEAST

Hru poskytla firma JRC.



POROVNEJ:
IRON HELIX. JOURNEYMAN PROJECT je oproti IRON HELIXU na mnohem vyšší grafické úrovni a také okno, ve kterém se děj odehrává, je podstatně větší. J. PROJECT je také o mnohem rozsáhlejší než IRON.

GREYSTORM

aneb tam a zase zpátky

88%	Grafika
60%	Animace
95%	Hudba
80%	Zvukové efekty
65%	Přitažlivost

GREYSTORM
Dominator Design
+X-Ample Architectures
1992
Na počítače: C64

pro: super hudba a grafika
proti: idea naprosto nulová!
Hodnocení: **78%**

Jestli se právě potřebujete odreagovat od každodenního shonu, pak zasedněte ke svému komouškovi a naloadujte tam GREYSTORMa (vím - je to trochu starší hra, ale není moc pařanů, kteří by o ní věděli něco podrobnějšího). To si pište, že rázem zapomenete na okolní svět. Jo, jo to už je ta tvrdá droga střílečka.

Po chvilce nahrávání začne na vaše ušní bubínky útočit super digitalizovaná hudba, pak se objeví pár obrázků, docela slušný paralax, a pak konečně hlavní menu (už je to tak - v této hře od slavných X-AMPLE ARCHITECTURES chybí jakýkoliv náznak intra).

V hlavním menu si můžete vybrat, který ze šesti světů chcete osvobodit (STONE AGE, THE DARK JUNGLE, THE MODERN TIMES, THE MIDDLE AGE, THE WATERFALLES, THE TECHNO CITY). Jak toho dosáhnout? Velice jednoduše - budete muset jako smyslu zbavení běhat po jednotlivých světech a sbírat blikající kostičky, jejichž funkce je mi záhadou (v každém levelu jich je okolo šesti). A to doslova tam a zase zpátky. Pravda, idea nám trochu pokulhává, ale to se dá vcelku omluvit vynikající hudbou a grafikou. Co dodat více? Zatáhněte rolety, vyhoďte krysy z pokoje, volume na plný pecky a PRESS FIRE!!!

WILY

Mimochodem - v Ex26 jsem se zmiňoval o nové domácí hře ARC DOORS. Můžu vám s radostí oznámit, že se už objevila 100% verze. A abych vás ještě nalákal - šuška se, že se na naší mašinku chystá TURRICAN 3.

AMOS

PROGRAMOVACÍ JAZYK NA TVORBU HER.

Kdosi psal v dopisech čtenářů o tom, abychom uveřejňovali i nějaké ty pohledy do programátorských technik. Protože je Excalibur časopisem herním, tento článek by měl (a bude) nějak souviset s hrami. Jsem amigista, vím, že Amiga je (cenzored -ml-) a v mém tvrzení mi pomáhá i programovací jazyk AMOS. Jakási jeho mutace na Atari ST se jmenuje STOS, ale o té se nebudu rozepisovat, poněvadž jsem ji neviděl a slyšel jsem o ní velice málo. AMOS je tedy jazyk určený zejména na programování her. Vytvořil ho Francois Lionnet. Jak jinak, než v assembleru. Zjednodušeně bych mohl říci, že je to Basic bez čísel řádků. Leckterý programátor na PC si po dočtení tohoto článku bude muset utřít slzy, neboť AMOS je tak geniální jazyk, že nemá na PC nejmenší konkurenci. Jako příklad uvedu například přehrávání hudeb - zadáte příkaz třeba: Load "df1:Hudba.abk" a je to. Hudba hraje a vy se o nic víc nemusíte starat. Stejné je to s obrázky, boby, sprity a dalšími maličkostmi. Protože je AMOS určen hlavně na tvorbu her, obsahuje příkazy, které jsou pro něj specifické - např. Rainbow (vytvoří barevný přechod), Fade (ztmaví či zesvětlí celý obraz), Flash (nechá některé barvy blikat) nebo příkazy Shoot či Boom, které vydají určitý zvuk. V AMOSe je zabudován AMAL, což je zkratka ze slov Amos Animation Language. Zde si můžete cokoli rozhýbat jak sami chcete. V dnešní době je na trhu několik verzí AMOSe: Easy Amos, Amos 3D, Amos verze 1.0 až 1.4 a Amos Professional. Obzvláště posledně jmenovaný je velice výkonný a poměrně dost rychlý. Pokud použijete i Amos Professional Compiler, je vaše dílko schopno konkurovat i zahraničním produktům. K tomuto faktu pomůže i cena: Amos Professional se dá u nás sehnat za cenu okolo 3000 Kč, Compiler za 1500 Kč. Dvě české firmy již vydaly manuál k Amosu 1.3. Knihy jsou jiné, počet stran se liší zhruba o 20, cena zhruba o 70,-, ale co je zarážející, že obě knihy psal stejný autor a tudíž jsou naprosto totožné. To ale nic nemění na tom, že jsou tyto knihy napsány velice dobře a každý, kdo kdysi dělal na osmibitech v basicu, se hravě naučí Amos ovládat.

P.S. Jak poznáte, že je program v Amosu? Stačí zmáčknout levou Amigu a A. Dobré, ne? Chcete říct "fígl", který toto odstraní? Na začátku programu zadejte příkaz "Amos Lock".

RIP

ZPRAVODAJ HLÁSÍ:

DISKMAGAZÍNY PRO AMIGU

Co že se pod tímto hrozným slovem schovává? No přece disketové magazíny neboli časopisy na disketách. Výhody těchto druhů časopisu jsou jasné - na disketě můžete (a máte) mít hudbu, animace a není důležitý náklad. Navíc se tam vejde poměrně dost informací, pro představu klidně 5 Excaliburů (samozřejmě jen textu, neboť některé plakáty v Excaliburu jsou dlouhé až 60 MB). (Těch textů v diskmagazínech není zase tolik, nejvíce KB zabírají obrázky a hudba. A co takhle disketa k Excaliburu - samozřejmě i pro PC? Naštěstí je tu konkurence a tak nebudu prozrazovat, že s něčím podobným nepočítáme - pozn. vyd.)

Ale na druhou stranu jsou zde i nevýhody - tento časopis si většina z nás nemůže číst ve škole pod lavicí. Jedni z toho důvodu, že disketa musí být samozřejmě spouštěna na počítači a druzí proto, že už do školy nechodí. Na PC jsem se doslechl o diskmagu CODEX, ale protože PC nemám, tak jsem ho neviděl. Na Amize to už je lepší. Pokud já vím, existovalo už zhruba 5 mutací takovéhoto časopisu. Jako první to bylo GURU. Vyšlo celkem zhruba 15 čísel, což je úctyhodná řádka. Bohužel poslední číslo Guru vyšlo koncem roku 93. Souběžně s ním vycházelo AMI, AWB, ale za poslední 3 měsíce ani jeden z těchto magazínů nevyšel. Ještě jsem viděl časopis HARAGEI. Jeho první číslo bylo bohužel trochu nedokonalé, ale prý se už pracuje na odstranění všech vad na kráse. Nezbývá než dodat, že diskmagy jsou výborná věc, ale jejich černé kopírování nutí autory přestat s jejich výrobou. RIP

CO NOVÉHO VE SPE?

Také vás zajímá, co je nového ve Spojených Pařanských Emirátech (Ex23)? Nás to zajímalo také, a proto jsme vyslali našeho zvláštního zpravodaje (zvláštního proto, protože má zvláštní školu - pozn. pan Škodolibý) do této malé zemičky na okraji teď zrovna nevím čeho, aby vypátral nějaké nové informace o jejich revolučním převratu ve školství. Jistě víte, že ve SPE zavedli nový předmět - pařanologii. Ze začátku se tomuto předmětu vyučovalo jenom pár hodin týdně, ale vzhledem k jeho velké oblibě se protáhla jeho výuka na tři dny v týdnu. Úderem půlnoci vypíná školník proud, aby vůbec dostal studenty od počítačů. Škola se otevírá přesně v 6 hodin ráno a to již stojí přede dveřmi tolik studentů, že se ministr školství Bob Pařanus nestačí ani divit. Rozmáhá se také záměrné sabotování ostatních předmětů, hlavně u studentů posledních ročníků, kteří by museli po úspěšném absolvování školní výuky z milované školy odejít. Jednoduše propadnou a mohou zase další rok smažit hry. Z místních porodnic jsou známy případy, že se rodí děti s joysticky v ruce nebo na hlavě. Aspoň vidíte, kam až může dojít benevolence Ministerstva školství. Tak. RIP

CO SE DĚJE V EXCALIBURU?

Od zdrojů, blízkých redakci a vydavateli Excaliburu, jsem se dozvěděl, že redakce již úspěšně odmaturovala. Gratuluji! V souvislosti s touto zarážející zprávou (jsem zaražen - pozn. vyd.) lze očekávat, že další čísla Excaliburu budou mít stoupající úroveň. Vydavatel vydal (jak to obvykle bývá) administrativní nařízení (to nemá ve zvyku), které bude mj. zaručovat stejný rozsah informací o PC i Amize, trochu o ST a MAC, dvoustránku pro majitele C64 a Atari XL/XE a to již od 29. čísla. Současně se očekává prudká změna hodnocení her (tzn. tabulky, srovnání, pro - proti atp.). Nové hodnocení by mělo být zcela přelomovým. Na Excalibur neobvyklá grafická úprava mnohé z Vás šokuje. Doufejme, že se příliš nezvýší množství pacientů v psychiatrických léčebnách (to byl vtip, vím, že tam stejně skončíte). Možná dojde ke změně papíru a formátu (a také se změní způsob poznámek v textu - pozn. vyd.). Z toho všeho vyplývá, že se bude jednat o 4. generaci Excaliburů. Název Excalibur zůstane (asi jediné, co se ještě nezměnilo), ale jinak bude vypadat grafická úprava 1. stránky včetně loga! Čekají Vás další mnohá překvapení, proto se již těď šetřete, ať to přežijete ve zdraví! -ml-

VOCHOZKA TRADING

C.A.G. v3.1

Nejnovější verze editoru na tvorbu her pro všechny typy počítače AMIGA

Pomocí tohoto editoru můžete vytvořit českou textovou hru. Samozejmě s množstvím grafiky (Deluxe Paint) a hudby (moduly)

Program obsahuje dvě samostatné verze pro A500 (a komp.) a speciálně pro A1200

Autor programu je známý Portugalec M.Pinto

Součástí dodávky je rozsáhlý manuál v češtině, disketa s programem přeloženým do češtiny a s několika ukázkami

295,- Kč

Nezapomeňte uvést jaký typ Amigy vlastníte

STÍNY NOCI

Nová česká adventure hra s VGA grafikou na počítače PC

V této hře se setkáte s černým humorem snad ve všech podobách. Za vše mluví velké množství barevnách VGA obrázků (přes 100!). Hra je kompletně v češtině. V dodávce je disketa a podrobný manuál. Minimální konfigurace PC 286, 640KB RAM.

Cena: 5,25" disk - 167,-Kč, 3,5" disk - 177,-Kč

Jak si lze uvedené zboží objednat? Stačí nám napsat nebo zavolat a my je pošleme poštou na dobírku. K ceně se připočítává poštovné dle platných tarifů.
Na Slovensku je nutné počítat se zvýšením cen o cca 35 %

Čechy

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.0463-22 373

Slovensko

LADISLAV DEPEŠ, Vavilovova 24, 851 01 Bratislava, tel. 07-845616

ATLANTIDA

Husitská 11
130 00 PRAHA 3

Telefon: (02) 6279401 Otevřeno pondělí až pátek 13-18 hod.

Amiga 1200
český manuál, české prostředí

12.915,-

A 1200 HD20	16359,- Kč	A 1200 HD250	23370,- Kč
A 1200 HD40	18204,- Kč	A 1200 HD340	25215,- Kč
A 1200 HD80	19926,- Kč	A 1200 HD420	26691,- Kč
A 1200 HD107	21525,- Kč	A 1200 Deskt. Dyn.	14145,- Kč
A 1200 HD130	22017,- Kč	Amiga CD32	12669,- Kč
A 1200 HD170	22386,- Kč	C 1085S - 1084S	9225,- Kč
A 1200 HD210	22878,- Kč	C 1942 - Acorn	15990,- Kč

Firma ATLANTIDA Vám nabízí možnost strávit příjemnou 7- denní dovolenou pro jednu osobu s plnou penzí ZDARMA V TUNISU. Při nákupu zboží u firmy ATLANTIDA, který bude proveden od 23. 5. 1994 do 30. 8. 1994, obdržíte za každých 10 000,- Kč obratu jeden slosovatelný kupón. Tento kupón bude též zasílán se zbožím na dobírku. Slosování bude provedeno za přítomnosti notáře dne 1. 9. 1994.

Speciální nabídka pro majitele A500 a A500+

3075,- ATonce

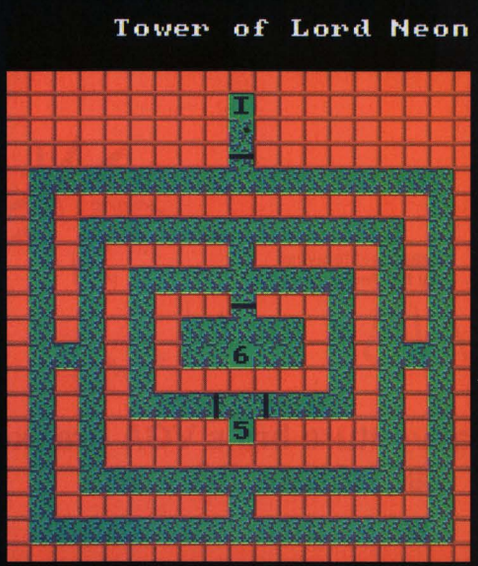
PC emulátor s procesorem 80286, software, kompatibilní s Windows

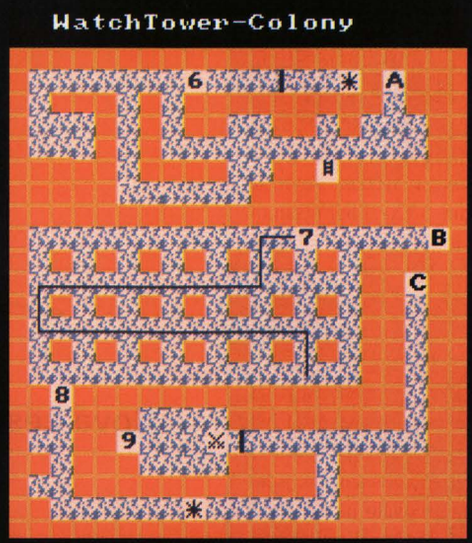
Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adrese, či po telefonické objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Informujte se na nejnovější ceny, nebo si vyžádejte úplný ceník s aktuálními cenami.

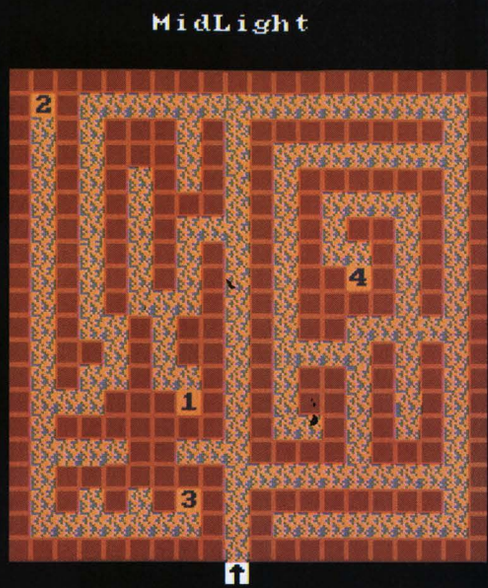
Pro prodejce výrazné slevy. Žádejte dealerský ceník.

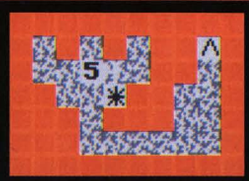
PERIHELION - THE PROPHECY

VERZE AMIGA









Nejprve několik slov úvodem. Budou to taková vysvětlení. Ne všichni nepřátelé, ale i přátelé, budou přesně tam, kde jsou označeni na mapě. Někteří se pohybují. Ale stačí jen chvíli chodit a narazíte na ně. Když jsme u těch nepřátel, jakmile máte za sebou první souboj, máte už skoro vyhráno, protože paradoxně ten první je nejtěžší, ale neusněte na vavřínech! Bojujte hlavně nestřelnými zbraněmi, nejlepší jsou nunchaku, protože s nimi můžete během jednoho kola udeřit až 50x! Vašim postavičkám se také budou rychleji zvyšovat jednotlivé vlastnosti. V partě mějte převahu bionecronů, nejvíc vydrží. Ne všechny dveře jdou otevřít (viz mapy), alespoň podle mých zkušeností. Také ne všechny zprávy v jednotlivých sítích vám jsou přístupné, tak si z toho nic nedělejte. To by tak úvodem stačilo a vzhůru do prvního dobrodružství.

MIDLIGHT

Na nic nečekejte a vydejte se k jedničce. Pokecejte si s tamním cyborgem a zeptejte se ho na "netcode". Řekne vám dva, jestli chcete můžete ty dvě sítě projít, ale nutné to není. S bionecronem (2) udělejte to samé. Tentokrát ale síť, ke které vám řekne kód, prozkoumat musíte. Přečtete si zprávu "report1" a jděte k (3). Použijte přívěšek "Rex Helion". Dozvíte se další kód. Jděte k (4), cestou projděte prvním bojem, a tedy tím nejtěžším, a proto si před tím uložte pozici (stejně jako před ostatními souboji). Po boji na zemi zůstane klíč, použijte ho u (4). Uvnitř se napojte na síť s novým kódem, přečtěte si zprávu od císaře a "stáhněte si" propustku. Vyjděte z města a jděte na jihovýchod.

WATCHTOWER-COLONY

Jděte k strážci (1), pokecejte si s ním, řekne vám kód do jejich sítě. Do jejich sítě (2) nahrajte vaši propustku a cesta je volná, pročtete si také všechny vám přípustné zprávy, budete to potřebovat. Šéf ochranky Algethi (3) vám řekne co vás čeká a nemine, vemte si od něj kartu. Další strážce (4) vás upozorní na jimi nalíčené pasti, a proto si od něj vemte "pastový detektor" nebo nepoužívejte čtvrtý žebřík zleva a radši ani druhý zprava. Prolezte všechny "zdravé" žebříky. U (6) použijte "interruptor plug", hlavně seberte tři součástky pro spuštění holobrány. Ty použijte (5) v pořadí dle obrázku, který jste si jistě dle mé rady prohlédly v místní počítačové síti. Pak vstupte do holobrány či teleportu nebo jak tomu chcete říkat. No a jsme u (7), šťastné číslo, že, ale když nepůjdete vyznačenou cestou, ani sebevíc štěstí vám nepomůže. Pak potkáte takového fešáka (8), který vám řekne, abyste nechodili dál. Jděte dál. Za dveřmi vás čekají první upíři, kteří sice krev nesají, ale mají docela nepříjemná kouzla. Zabijte je a jděte k síti (9). Kód je "mirror". Přečte si zprávy a jděte směrem k teleportu "C". Ale bacha, čekají vás další upíři, takže sejvněte pozici. Pak vstupte do teleportu a zase sejvněte pozici, protože uděláte krok a je tu vrchní upír. Pak jděte zpátky ke vchodu, potkáte zase Algetha, poděkuje vám a na památku vám dá takovou dost slušnou zbraň, sice střelnou, ale v nouzi nejvyšší se vám určitě šikne. Vyjděte ven a jděte rovnou na západ.

SOULTOMB MINES

Zpočátku nic zajímavého, jenom zase nějakej nepřítel (asi 10 strážců). Až vyhrajete chvíli se procházejte, budete přepadeni a přiotráveni. Probudí vás docela

pěkný obličej a řekne vám, že se jmenuje PearlBlood a že je dcerou chlápka, kterého hledáte (to se vám sice neřekl, ale přeci vám nebudu všechno říkat, ne?). Nejprve musíte jít k jejímu šéfovi (2). Corall, to je ten šéf, vám zadá složitý úkol. Vemte si od něj kartičku a použijte ji u (2) a vraťte se k němu zpátky, zatím vám dá pokoj. PearlBlood vám ukáže cestu k jejímu fogínovi. Cestou seberte všechny věci, budou se vám hodit. Zabijte vlkodlaky a pokecejte si s Mirachem (3), to je ten, kterého hledáte. Poprosí vás o záchranu svého vnuka. No co byste pro něj neudělali, že? Vemte si od něj kartu (škoda že není kreditní) a jděte k výtahu. Cestou potkáte znova PearlBlood. Je to Mirachova dcera, tudíž matka Algola, o jehož záchranu vás požádal jeho dědeček. Dá vám nějaký starověký a vzácný krystal. Ihned ho použijte u (4), dozvíte se kombinaci pro dobití baterie. Doufám, že jste pochopili, že k otevření dveří druhých je potřeba ty první dveře zavřít, to víte dekomprese je dekomprese. Jděte o patro níže (5) a dle kódu "I AM WHAT I AM" dobijte baterii. Teď jděte k (6), použijte "composite key plug", potom použijte dobitou baterii, no a máte klíč. A jdeme dál. U (7) otevřete kartou levé horní dveře, vejděte a použijte nově získaný klíč. Otevřte oboje dveře a stoupněte na spínače. Otevřte dveře na jih. Jste u (8), do jižní stěny vyvrtejte díru pomocí "mineral drilleru" a vložte výbušninu (demolition pack), rychle pryč a hlavně zavřít dveře! Cesta je volná. Čeká vás radioaktivní pole. Pozor, máte zatím jen 5 masek, proto je po každém kroku měňte, dokud nezískáte další masku. Nějaké životy tudíž ztratíte, a proto při souboji s dalšími vlkodlaky použijte i střelné zbraně (sichr je sichr). Seberte kluka (9) a pryč. Nedělejte tam žádné dlouhé procházky, jinak vám ani masky nepomohou. Zpátky k dědovi (3), on vám poví vše co budete chtít. Pak směrem k východu. Potkáte zas Coralla a nebude sám. Až je zlikvidujete, objeví se zas (tentokrát již naposled) PearlBlood a odvede vás k východu. Na mapě jděte směrem na východ.

FORT OF NIGHT

Chvíli se zas procházejte a potkáte partu lidiček nebo spíše mutantů, co asi s nimi máte udělat? Až je zlikvidujete skočte se podívat na místní síť, kód je "murder", bude se vám to hodit. Posbírejte pár věciček ze skladů a zlikvidujte další mutantíky. Ale ještě nechoďte směrem k (4)!! Jděte k (1) a vyplňte audiokartu dle kódu ze sítě, jestli jste se ovšem řídili moji radou. Teď jděte směrem ke čtyřce. Správně vyplněnou audiokartu použijte u severních dveří, jinak... Až vyhrajete, budete mít klíč. Teď jděte k (2). Čeká vás místní kápo Lord Daleth, děsnej frajer. Zbude po něm další klíč. Jedeme dál. V laboratoři (3) seberte "DNA-sampler unit" a použijte to u zbytků toho frajera. Teď směr (4). BAF! Taky vás vylekal obživnutý lordík? Mě jo, tak jsem ho raději zlikvidoval a šel konečně k té čtyřce. Tipuji, že uděláte to samé. Před dveřmi použijte "DNA-sam...". Uvnitř na vás čeká tajemný "The Guardian". Sebrat a pryč. Směr severovýchod.

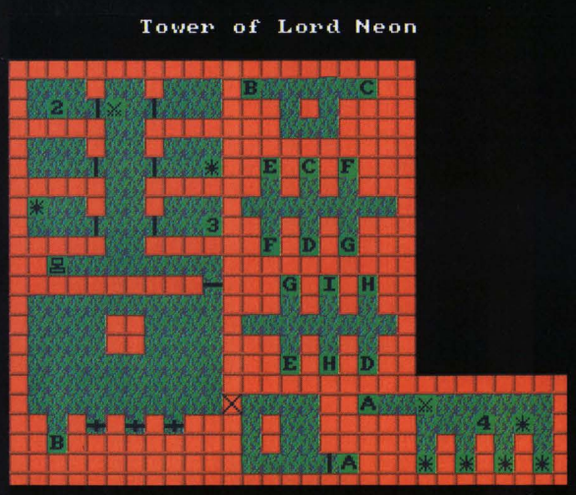
TOWER OF LORD NEON

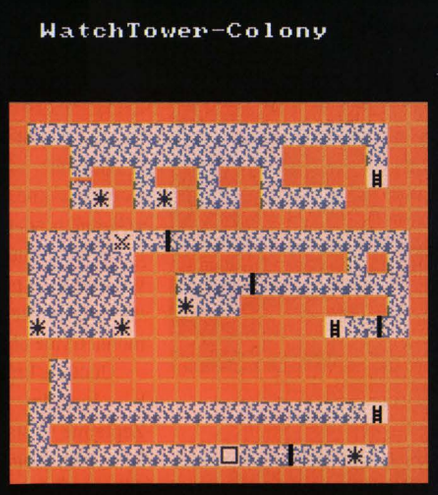
Klasika, chvíli se procházejte až potkáte takovou fešandu. Odvede vás do nějaké místnosti. Prý tam máte počkat. Vyjděte z ní (2), bude tam nějaká stráž a vrátí vás zpět. Napotřetí si ale už dá říct a vy ji milostivě můžete zlikvidovat. Vydejte se k (3). Je tam zraněný muž, jmenuje se Archon Darley, který sotva stojí na svých zlomených nohou. Chce po vás, abyste mu přinesli jeho "palmprint". Chcete vědět proč? Přeložte si to sami. Můžete si projít tamní síť, kód "spirit", ale nutné to není. Jděte směrem k (4). Zabijte fešandu, kterou jste potkali na začátku, i s jejími kumpány, seberte klíč a "palmprint", stačí ale jen Darleyův. Vraťte se k němu, on aktivuje palmprint a pošle vás do (na co hned nemyslíte) Inner Sanctum. Vstupte do mlhy B. Možná se vám zdá systém mlh trochu složitý, ale stačí jít pořád rovně. Na nic pak nečekejte, nejrychlejší cestou k (5). Použijte aktivovaný "palmprint" a směr (6). Zabijte nestvůru. Archon Monterey, hlavní mnich, vám něco řekne a hyperprostoruje vás před vchod. Vyjděte ven a dejte se směrem na západ. Do jeskyně pod horou Torch.

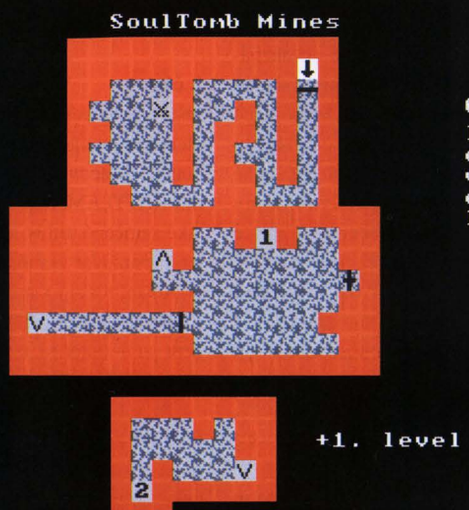
MOUNT TORCH

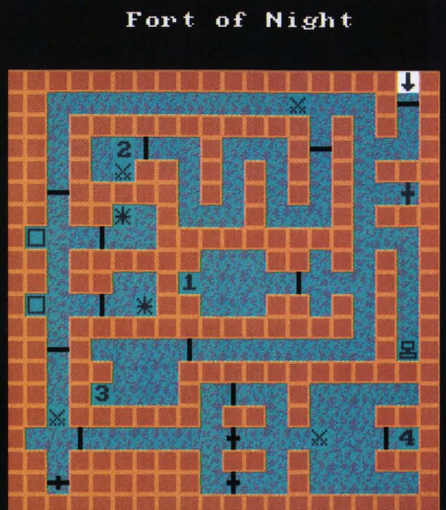
Jestli hledáte chybějící plánek, hledáte zbytečně, žádný není a není ho ani třeba. Čekají vás poslední dva souboje. Nejprve se samotným Nenarozeným Bohem. Když ho zabijete, přemění se v zárodek chaosu. Zničit. Vyhráli jste. Vychutnejte si závěr. U dalších návodů se těší

LEWIS









ARENA - THE ELDER SCROLLS

Malý nekapesní průvodce tímto skvělým dungeonem.

Předem, nežli se pustíme do návodu, bych se chtěl omluvit všem pařanům, pařánkům, dědečkům, babičkám a hlavně firmě BETHESDA SOFT za to, že jsem dne 17.4. 94, kdy jsem psal recenzi na tuto skvělou hru, dopustil chyby v názvu. Správné znění je uvedeno v nadpisu. Předem děkuji za pochopení a shovívavost ve vynesení rozsudku. BEAST

Všichni z vás, kteří ARENU již okusili, a poznali, jak je její svět neuvěřitelně rozsáhlý a nevědí co a jak, tak pro ně je tu tento malý průvodce. Bohužel, vydavatel nevyhověl naší prosbě o kapesní vydání a tak (dá-li Pánbůh a již zmíněný člověk, což je v podstatě to samé) (to v podstatě není pravda - pozn. vyd.) se s celým návodem setkáte na stránkách vašeho EXCALIBURu. Vzhledem k tomu, že map je mnoho a jsou neuvěřitelně rozsáhlé (a také proto, že by nás AMIGISTI ukamenovali, kdybychom zaplácali celý EXCALIBUR mapami.), jsme se rozhodli, že se budete muset spokojit s naším slovním popisem. (Ale nebojte se, SILVER měl ze zeměpisu za čtyři a já (BEAST) propadl.) Tak dosti těch vtipů a přikročme rovnou k věci.

Jako první vám přiblížíme život ve městech a vesnicích. (Ale co v Buranově, město je lepší.) Doporučíme vám kam jít, čeho se vyvarovat a kde hlavu složit.

MĚSTO

Město je v zásadě dvojí, denní a noční. V noci je dobré mít nastražené všechny smysly a vytasený meč, jelikož se tam prohání spousta zdraví nebezpečných tvorů. Základní potíž je v tom, že se ve městě nedá spát, a proto je dobré ve dne zjistit, kde je nějaká hospoda, jelikož v noci se nikoho nezeptáte. Přijedete-li do neznámého města v noci, tak hospodu lze při troše štěstí najít tak, že na mapě je před dveřmi hnědý čtvereček. Nenechte se ale zmást tím, že stejně jsou značené i obchody, chrámy a magické obchody, prostě všechna místa, kde je vyvěšený prapor nade dveřmi. V noci je samozřejmě vše kromě hospod zavřené.

Ve dne se v městech naopak prohánějí lidičky, kteří vám mohou býti ku pomoci. !!! NEZABÍJET !!! A nechodit s vytaseným mečem, protože pak občané utíkají. (Ani se jim nedivím, já bych také před sebou utekl.) Lidí se můžete zeptat na: 1) jméno, 2) místo, kde se pod NEAREST xxxxx můžete zeptat na nejbližší xxxxx a 3) pověsti, kde je možné pod WORKS získat nějakou informaci o práci.

Při nákupu lze smlouvat COUNT a poté nasadit menší cenu. Ze zkušeností můžeme doporučit nasadit o 1/4 menší cenu než je požadována. (Smlouvat lze samozřejmě i u prodeje, ale tam je lepší nasadit cenu vyšší.)

Následuje popis jednotlivých míst:

INN - hospoda, zde je možné se opít - GET DRINK, vyspat se, ale nejprve musíte zakoupit pokoj - GET ROOM (stačí single). Nenechte se zaskočit tím, že vám někdy bude nabídnuta práce.

STORE - obchod, kde je možné prodat, či koupit zbraně a brnění. Máte-li nějakou rozbitou věc, lze ji nechat opravit - REPAIR.

TEMPLE - klášter, můžete si nechat vyléčit nemoc, která je vždy zrádná. To že jste nemocni, poznáte tak, že vám na pozadí obrazu charakteru místo bledě modré svítí žlutá, po kliknutí na ikonu Player status nemáte dole nápis HEALTHY, ale název nemoci.

PALACE - to snad nemá cenu překládat, sídlo vládce, který vám při troše štěstí zadá nějaký úkol na vydělání několika babek.

MAGES GUILD - sídlo čaroděje, zde je možné koupit magické předměty a kouzla, která si můžete dokonce podle přání namíchat. Lze i pod DETECT MAGIC zjistit, zda je ta, či ona věc kouzelná a jaký je její účinek.

Každá postava může používat jen určité zbraně a brnění, které v inventáři svítí žlutě, všechny červené jsou z nějakého důvodu nepoužitelné a modré jsou kouzelné. A ty je dobré sbírat, když je nemůžete použít, tak je lze výhodně prodat.

Jedním z mnoha úskalí jsou nemoci, které jsou velmi zákeřné. Nakazí-li vás někdo v podzemí, tak je lepší nahrát pozici znovu, jelikož byste se vůbec z podzemí nemuseli dostat, a když by se to povedlo, tak by vám mohla trvale ubýt nějaká vlastnost.

Úúúúf, krátký popis máme za sebou a konečně již můžeme přistoupit k .....losování. Dnes jsou tažena čísla 3, 21, 5, 8, 47 a dodatkové číslo 12. Zeptejme se státního notáře, zdali losování proběhlo podle platných předpisů a čísla jsou platná pro tento sázkový týden. VYPNĚTE TU TELEVIZI!!!!!

Tak dost té hry a hurá na první z osmi částí hole, která je zapotřebí ke zničeni JAGARA.

I. část

Ještě vás musíme upozornit, že je dobré se na cestu vydat s charakterem, který disponuje magenergií, protože ne vše je lehké a občas si lze pomocí kouzla zkracovat cestu přes zdi. (Čistý mág není dobrý a proto doporučujeme BATTLEMAGa a nebo NIGHTBLADEra.) V podzemích se nacházejí také zamčené truhly a dveře, které buďto můžete rozbít zbraní (nedoporučujeme používat zbraň, kterou bojujete, jelikož se vám za chvíli ze samého otloukání rozbije), nebo použitím kouzla OPEN.

Na začátku seberte klíč a jděte na jihozápad (procházení celých podzemí není podmínkou) k teleportovací bráně. (K průchodům lze samozřejmě použít vodních kanálů).

Po vstupu do teleportu se ocitáte ve vašem rodném městě, kde lze získat v paláci nějaký úkol, nebo jinak zabít čas, dokud se vám při spánku v hospodě nezjeví sen, který vám řekne, co hledat. Po probuzení se začněte lidí systematicky vyptávat na FANG LAIR, který se vám objevil v menu při

komunikaci s lidmi. Zjistíte, že máte jet do HAMMERFELLu, kde rovnou jeďte do města RIHAD. (Na mapu světa se dostanete, kliknutím pravého myšítka na symbolu mapy.) Tam se po opětovném zeptání vydejte do paláce, kde vám dají úkol, po jehož splnění se dozvíte kde se FANG LAIR nachází. Pro splnění úkolu musíte zajet do STONE KEEPu, kde je vaším úkolem sebrat svitek, který se nachází přibližně na západě, po přeplavání vody a pobití několika GHULU. (Pozor na otrávení, jsou to špindírové a bacilonosiči.) Po návratu do RIHADU odevzdejte svitek v paláci a vydejte se do FANG LAIR, který se vám objeví na mapě. Hledejte místnost s mřížemi, která je přibližně v Jihozápadním koutě starého dolu (část F). Choďte spodem, jinak se tam nedostanete. U magicky zavřených dveří odpovězte nejprve 3, 1, 2 (po každé odpovědi seberte jeden klíč z dveří napravo. Poslední zlatý vám otevře cestu dolů.). Dole dojděte až na místo s lávovými poli a tam uprostřed se nachází první část hole Chaosu. Ještě správně odpovědět na hádanku a hůl je vaše. Odpověď je ..... "MY TO VÍME, NEPOVÍME", ale co, když už ten návod píšeme tak vám to prozradíme. Je to rukavice (GLOVE). (Nezávidím vám tu cestu zpátky, my to už máme za sebou.)

II.část

Z FANG LAIR se můžete rovnou dát na cestu do SKYRINu - město WINTERHOLD. Zde opět počkejte na sen, který vám prozradí, že další část hole je skryta v LABYRINTHIANu. Ráno se vydejte do MAGES GUILDu, kde na vás čeká další úkol, za který opět zjistíte, kde se nalézá přesně LABYRINTHIAN. Doporučuji koupit kouzlo na ničení zdí. (Nevím, zda lze přímo koupit, ale my jsme si ho nechali vyrobit. Z nabídky SPELLMAKER zadejte účinek kouzla DESTROY-WALL (stačí jedna) a kouzlo pojmenujte a kupte.) A nyní se již vydejte do ledového hradu pro pergamen.

Po příjezdu se dejte buďto na jih a na odbočce do prava a po chvíli opět na sever a tam to snad najdete, nebo se probourejte skrz západní zeď ke schodům. V nižším podlaží jděte stále na jih (až na dolní konec bludiště) a tam na západ a pak opět na sever, a nebo někudy skrz zdi (POZOR není to jen jedna.) Místnost se svitkem se nachází u SEVEROZÁPADNÍHO rohu. Odpověď na lehoučkou hádanku je buďto vítr (WIND), nebo vzduch (AIR). Po získání svitku se opět nějak vraťte do MAGES GUILD v WINTERHOLDu.

Mág vám řekne, kde se nalézá LABYRINTHIAN. Hned se tam vydejte. Po vstupu do podzemí se dejte pravou mříží a tam po schodech dolu k prvnímu z bratrů. (Schody se nalézají kousek jihovýchodně od pravé mříže.) K bratrovi se dostanete tak, že půjdete na severovýchod. (Skoro až k rohu labyrintu, používejte vyvýšené chodby.) Na bratrovu hádanku odpovězte nic (NOTHING) a vraťte se na začátek a dejte se levou mříží. Tam najděte schody ke druhému z bratrů. (Jsou asi ve stejné horizontální rovině jako pravé, ale vlevo.) Dole se dejte na jih a procházejte skrz systém nadlezů a podlezů. Dostanete záludnou hádanku, kterou ale nemusíte řešit a pro klíč se můžete pomocí kouzla probourat. (Pro poctivce je odpověď - přesýpací hodiny (HOURGLASS) - Tato hádanka nám dala pěkně zabrat, ale zvítězili jsme..)

Vraťte se opět k východu a nyní prostředními dveřmi k druhé části hole. Dvoje dveře odemknete pomocí klíčů, které jste získali od bratrů. Poslední dveře jsou opět magicky zavřeny a odpověď na hádanku je klíč (KEY).

III.část

Opět se vám zjeví sen, po kterém jeďte do VALENWOODu - město ELDENROOT. Po vyptávání na ELDEN GROVE se vydejte do paláce, kde vám zadají úkol. (Už zase úkol?) Jeďte tedy do SELENE'S WEB, kde jděte úzkou chodbou na jih a tam kde, se chodba opět rozšiřuje jděte na západ. Dojdete k místu s pěti ostrovy (ARENA) a na jednom z nich leží klíč. (POZOR skoro není vidět, ale je tam.) Dostaňte se na hlavní chodbu, která vede ze začátku a jděte po ní za západ. Po chvíli se znatelně stáčí na jih a tam se rozdvojuje. Zatočte na západ a tam hned za rohem uzoučkou chodbou na jih a tam snad najdete dveře a za nimi schody dolů. (Snad to najdete, já bych to podle tohoto popisu asi nenašel.) V dolním podlaží se otočte do prava a tam uvidíte díru, do které spadněte a projděte až na konec, do široké chodby. Jděte na východ a tam obejděte diamantový čtverec a soustavou dveří se dostaňte na jih a tam v jedné z místností je kamenná ohrada a v ní klíč od dveří do diamantového čtverce. Tam seberte drahokam a vraťte se do paláce v ELDENROOTu.

Královna vám za tuto službu zakreslí do mapy, kde se přesně ELDEN GROVE nachází. Po příjezdu se prokousejte mlhou až úplně na jihovýchod, až skoro ke konečné zdi labyrintu, kde jsou schody do nižšího podlaží. Další část hole se nachází na ostrově, který leží na severozápadním jezeře. (Přes vodu je dobré levitovat, nebo použít loďku, kterou naleznete na začátku vodního koryta.) S hádankou si hlavu lámat nemusíte, stačí probourat zeď VEDLE dveří, ale pro jistotu uvedeme odpověď zmateně - těžké hádanky, je to krok (FOOTSTEPS). Při zpáteční cestě u východu musíte odpovědět na hádanku. Tajné dveře se otevřou na odpověď čas (TIME). (Podobná hádanka byla i v HOBITOVI.)

(Pokračování příště.)

BEAST + SILVER

Hru zapůjčil PC - Klub DUNDY

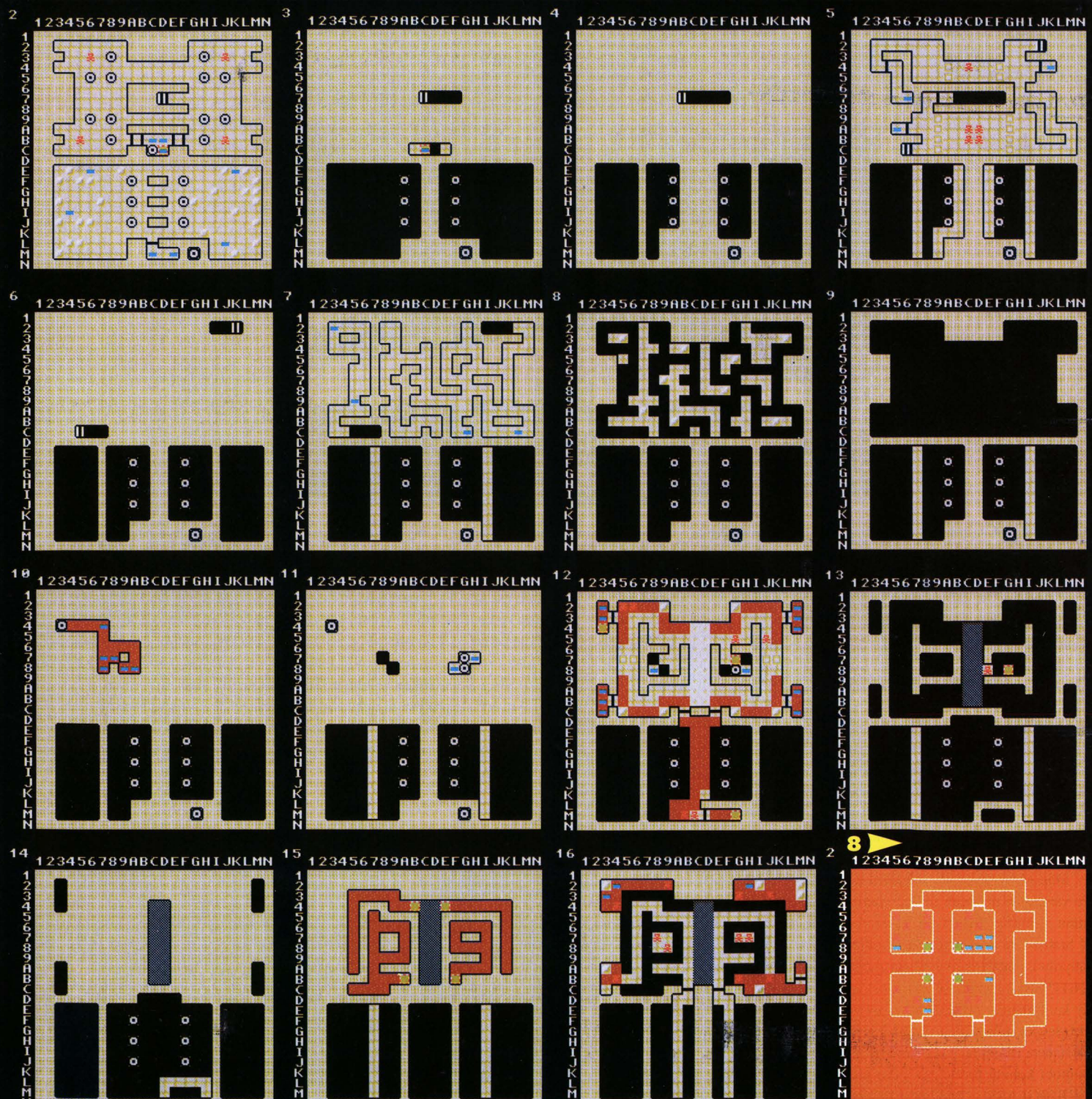
HIRED GUNS

verze Amiga

pokračování

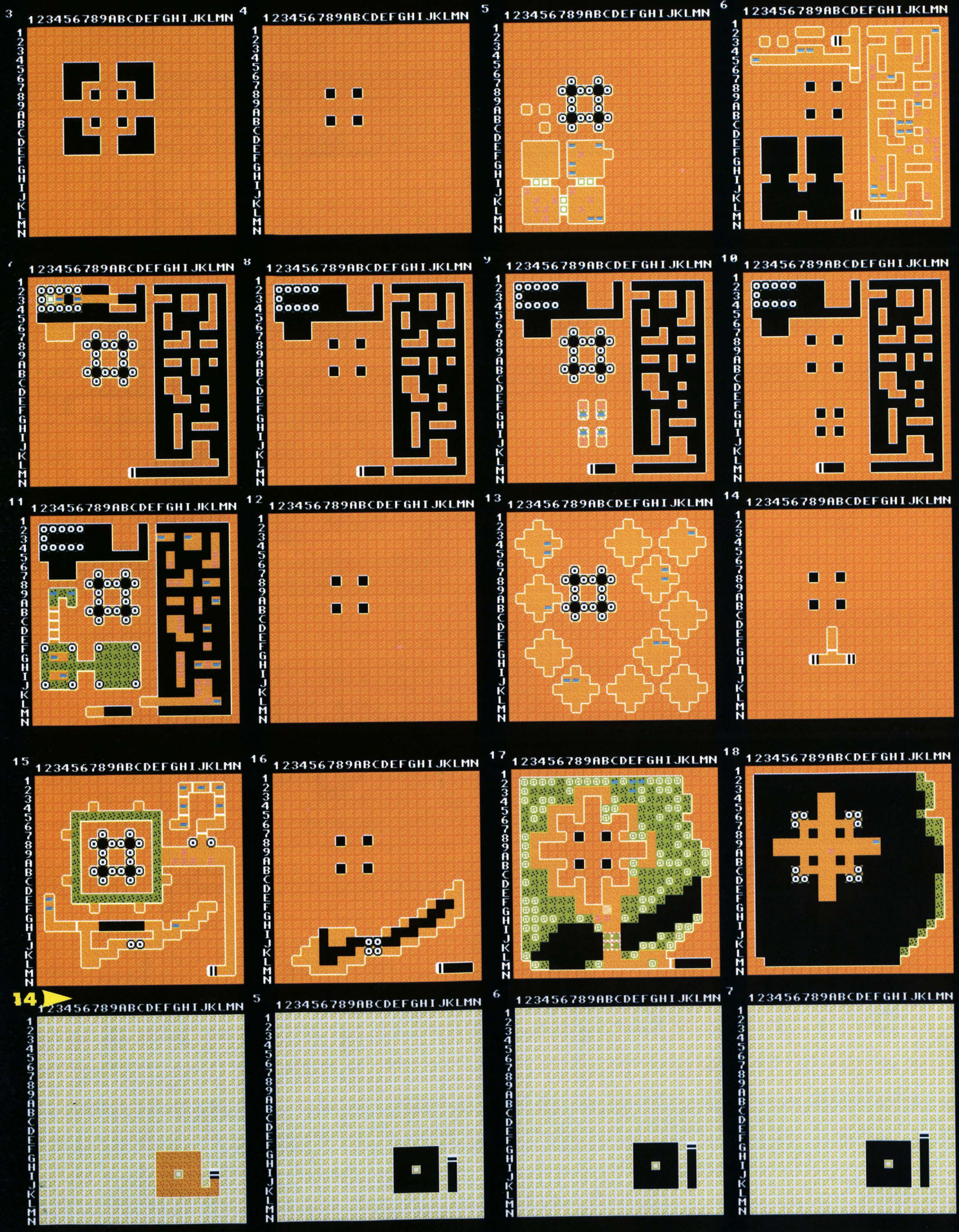
Log entry 11: Satellite Uplink Tower Start: 12-LB, dveře CB, B4, za bloky jsou 2 sentry, k získání 88 jsou třeba dva, totéž pro dveře CB, výtahem nahoru do 16, zde nutno opatrně likvidovat sentry (možno také použít rozumně bridge), teleport BM do 8-7D, dolů do 7, schody 2K do 5-2J, vybrat patro (možno 5-C6), schody 7B do 2-7E, zde vypnout tlačítka v rozích, přes BF, BE dovnitř, výtah CB nebo CC, teleport do vedlejší místnosti, zde je v MD 2.část reaktoru, v M9 je výtah do 16, (poté se pomocí něj dostanou nahoru i ostatní členové - ve vhodný okamžik naskočí), zde CB (opět pozor na sentry), v C3 je exit.

11 ►

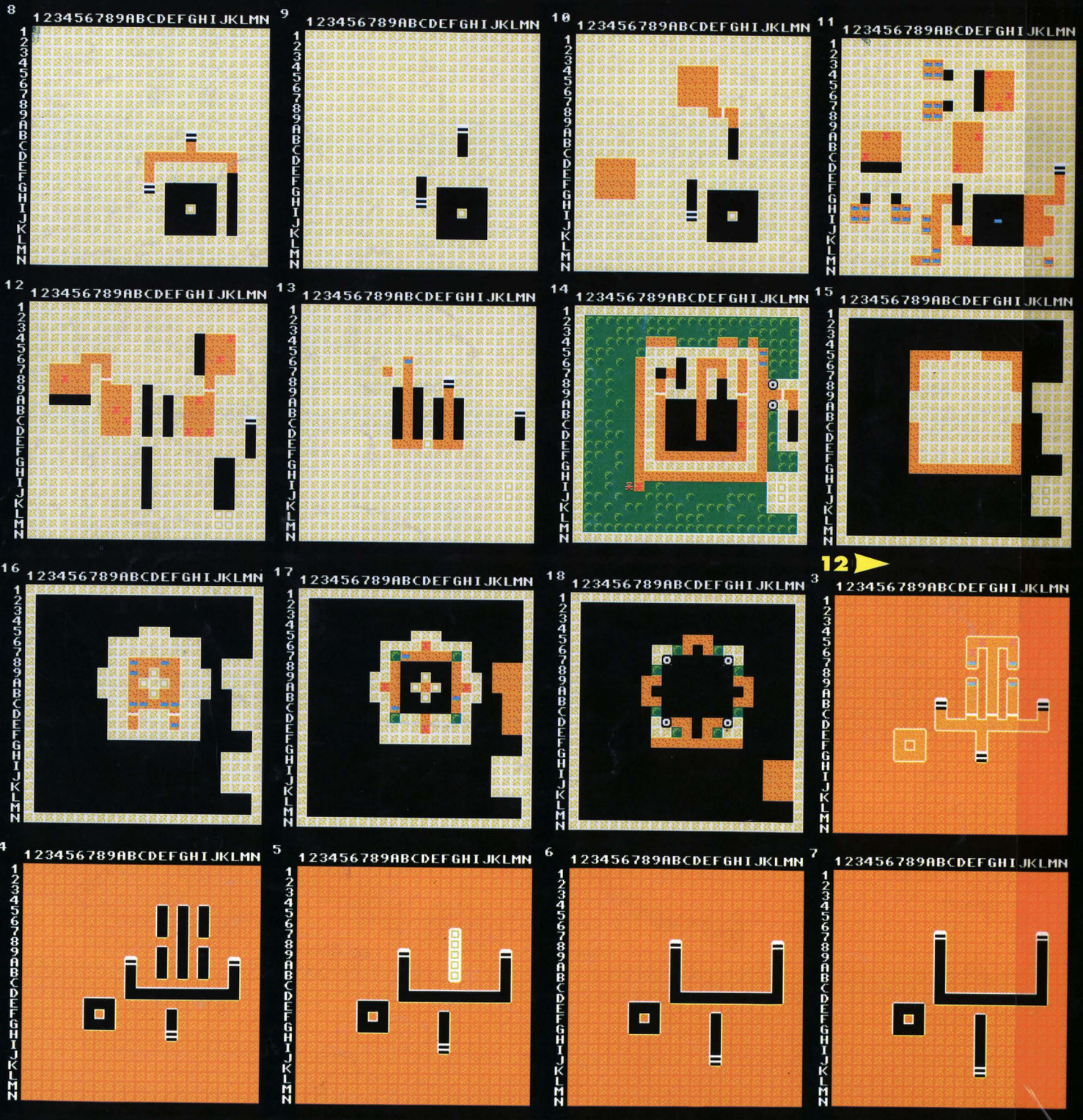


8 ►

Log entry 8: Unlisted. Start v 17-GB, přeběhnout přes JB, KB do MI, dolů do 15, teleport 4C do 13-KK, zde IK, klíč, 4G, 6K, 8J, EH, KC, KA, I5, 84, 64, s klíči otevírat dveře, teleport 47 do 6-2H, zde 4 zásoby, schody MD do 11-M7 teleportu zpět, 74 do 5-65, zde MC = klíč, FC - zpět, teleport C4 do 2-BH, výtahem do 18, zde klíč v 9F, seskočit a zpět. Nyní (pokud chcete získat laserové dělo) musí přijít druhý člen, oba teleport F7 do 7-74, seskočit do 6, schody 6-3B, klíč, 35, 33, 34 (bude bolet), vzít laser. dělo, otočit se směrem k 32, druhý stiskne tlačítko pod schody, první rychle cvaká pravý button myši, dokud není na schodech. Poté teleport 7D zpět. Teleport FC do 11-HA, (přijdou 4 ženštiny, pod plachetkou osoby - při stoupnutí na G3, G4, I3, I4, vrátit se pro klíče, zpět A5. Teleport CF do 11-3I, zde použít bridge v 3H, 4G, 7G, 9G, BG, FH, HI, IJ.



Log entry 14: Temple M'Azir. Start 14-H6, strčit 78 až spadne, jsou třeba dva členové, na 7B skočit do 13, vzít klíč, 1 projde, strčí blok Ed do EG, postaví se na DF, 2 strčí blok na ED, oba vyjdou nahoru po schodech na 14-9D. Mnicha CH nutno zneutralizovat tak, aby si ani jednou nevystřelil (prásk, uskočit, prásk...). Nyní GH, 1 počká, 2: teleport do 17-AD, zde neutralizovat po jednom, (vždy strčit do bloku, pak střílet), skočit dolů, sebrat klíč a 16-EB teleportuje zpět. Klíč otevře 14-99, nyní přesun do 9L, lidé seberou dýchání pod vodou (tuším pills). Nyní pozor! Je třeba dvojice, po schodech dolů, v KD je mnich, který v případě, že vystřelí byť jen jednou, vystřelí shluk energie, která nezanikne a bude vás stále drtit, je proto jasné, že tahle kreatura si nesmí ani písknout! Dá se to udělat takhle: 1 na JJ nebo JK, vždy rychle přitáhnout blok a házet je tak, aby byl most na II, IH (bloky u stěny se šoupnou do GK, tam je 2 odsune k okraji, odtud už lehce). Nyní: jak zničit krtka (tedy mnicha, asi otce představeného???): 1 si stoupne na IG a sleduje ho, když je natočen zády, 2 mu napálí par ran do kožichu, a tak opakovat, dokud NOT (mnich). Pokud se ale natočí a vy nestačíte uskočit a on vystřelí - nutno vše znova. Poté skočit do 4-IF, schody IK do 8-GC, 11-JC, tlačítko vpravo přesune bloky c IG na schody, nyní nejbližší blok táhnout, tlačit, táhnout, tlačit, tlačit a průchod k exitu je volný. Bohužel je nutno obětovat laserové zbraně - ty nevydrží cestu k výtahu 4-KE, odkud nahoru k exitu. Pomůže jen naspořený bridge building.



Log entry 12: Defence Battery. Start: 2 skupiny, 12-BG, 14-I6. 2.skupina: schody 9J do 17-GJ, vanish wall ničí silové stěny, vybrat karty, zpět, výtah 14-7H do 16, zde zbylé 2 karty, otevírat 14-AD až k exitu v 14-5J, skočit 7G, otevřít jedny dveře klíčem, nahoru (pokud nejede, musí ho rozchodit druhý člen). 1.skupina: schody 12-MK do 3-FF, zde vybrat - NE CG, schody BB do 10-3B, vyčistit 9-AH, vzít klíč BE, zpět, otevřít zásoby 12-44 a CG, nahoru jako 2.skupina výtahem 7G.

WotaN

dokončení příště